手軽に打ちこめるプログラム満載誌

プログラムポシェット

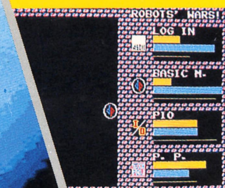
Technopolis Mook

'85 NO.5

■わくわくプログラム集
■1画面プログラムコーナー
■でぶ大先生の気分で移植・88のわびさび

●定価 ¥330



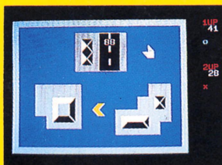




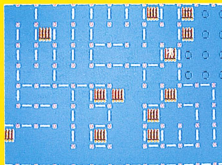
- ●PC-8001系……6本
- ●PC-8801系……10本
- ●PC-6001/6601系……2本
- ●MSX……10本
- ●X1系……8本
- ●FM-7系……4本
- ●M5系……2本
- ●MZ-700系……4本
- ●MZ-1500(Hu-BASIC)……3本
- ●MZ-2000系……2本
- ●PASOPIA7……1本
- ●JR-200……1本
- ●PB-100系……4本
- ●PC-1350……1本
- ●PC-1251系……1本
- ●PC-1500系……1本

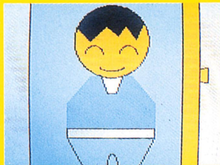
パソコン持っててよかったね

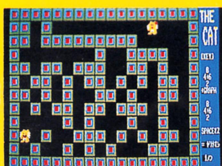
53本のスーパープログラム!

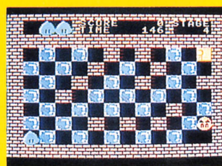


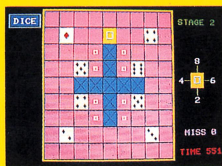


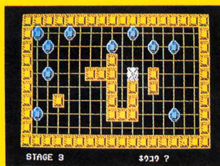


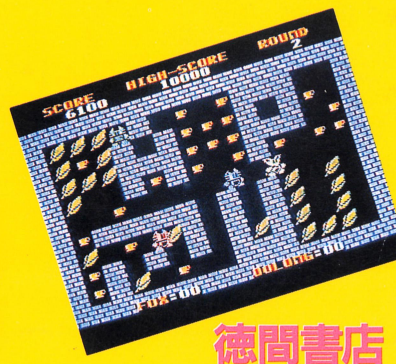








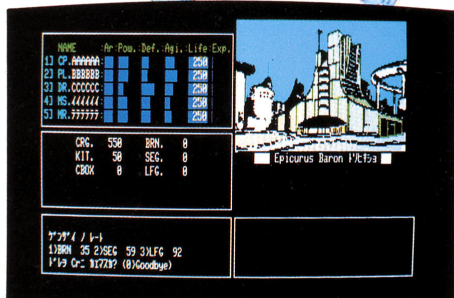




徳間書店









高速ロールプレイングゲーム・ワイアード2
今までにない2Dと3Dの画面構成でゲーム進行。

WEIRD 2

宇宙海賊船ワイアードは、今ひとつの仕事を終え、宇宙をさまよっていた。あるとき、永遠の生命を与えるというエビルパワーがマリア星に眠っていることを知り、再びワイアードは、エビルパワーを求めて未知の宇宙へ旅立っていった。



■**FM-7·NEW7·77テープ版·¥5,000**

■FM-77·FM-7/NEW7
3.5インチ2D **¥8,000**
5インチ2D **¥8,000**

タイムトレック

MSX

アドベンチャーゲーム

大変だ！バースキングが我々の世界を核戦争にまきこもうとしているのだ。一刻も早くこの危機を救わねばならない。
急げ、X-07号、時間はもうない。



MSX·32K·テープ版**¥3,800**

サファリ-X

MSX

高速スクロールゲーム

敵の基地まで長い道のり。岩あり、木あり、川あり。もちろん敵もだまっていない。こちらもジープに搭載の機関銃で応戦だ！



MSX·16K·テープ版**¥3,800**

● MSX マークはマイクロソフトの商標です。

Mr. HANAFUDA

ミスターハナフダ

ひょうきんタヌキが音楽にあわせて、持札を配ります。タヌキに気をゆるめてはダメ。そこは、勝負の世界。コンピュータのおしゃべりと、画面メッセージに従って進行する花札コイコイ。



PC-6001MkII/SR·PC-6601/SR·テープ版**¥4,200**
3.5インチディスク版**¥4,900**PC-6601SR



製作·発売元 (株)ポリシー 〒556 大阪市浪速区日本橋4-3-12ビデオビル4F TEL.06(631)2307(代)

プログラムポシェット
'85 NO.5

ポシェットギャラリー

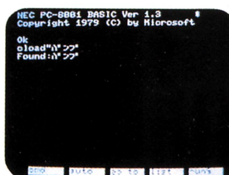
ほんとによかった。パソコン持ってて。ネコだってアンパンの食いすぎで太ってしまう退屈な秋を、こんな楽しいゲームで遊びつつ過ごせるんだもん。だれにだって味わえるわけじゃない、一級品の楽しさですよ。

きれいで楽しいバラエティゲームがいっぱいです!

1 このマークは、1画面のなかにはいる短いプログラムのなかに楽しさを凝縮した、1画面プログラムのシンボルです。

PC-8001/8801系

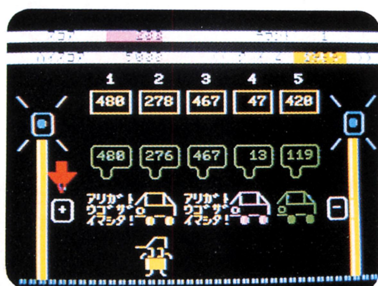
パソコン占領作戦 1
自分のパソコンを独占するのにこんな小細工しなきゃだめなんて!



マクロス2 * 1
ブァ、ブァと噴射が好き。この噴射を含めて1画面プログラムだなんて。いいねえ。



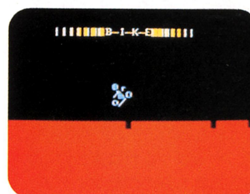
逆噴射もできる!



ガソリンスタンド
ガソリンを入れすぎてもダメ、たりなくてももちろんダメ。ガソリンスタンドでバイトするのは、ホントーにつらいですね!



カニ・レース * 1
まあ、はやい話がカニのレースです。赤勝て、白勝て……ちがうか。

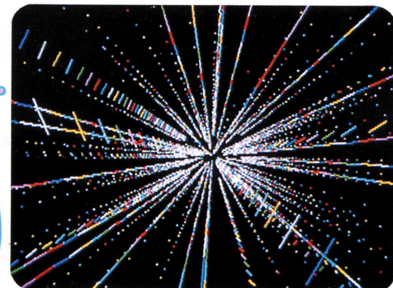


BIKE GAME(バイク ゲーム) 1
バイクレースのスリルと楽しさを1画面プログラムのなかに凝縮パック。エキサイトするぜ。

興奮の連続!



パズパズル **
オーソドックスだけど、リストは短いパズルゲーム。パズルの入門者はまずこのあたりから取りかかるといいと思うんだけど。

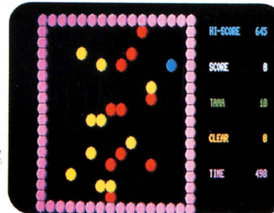


宇宙をつきすすんでいく感覚

SPACE STREAM(スペース ストリーム) **
とにかくRUNさせて、じっと見入る……。ほうら、ディスプレイのなかに宇宙気流が流れはじめるよ。



INCLOSE(イン クローズ) 1
ズバババッてな感じで相手を閉じこめてまおう。パズルのようなアクションのようなユニークゲームだ。



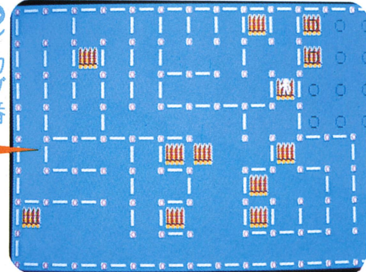
TAMA TAMA GAME(タマ タマ ゲーム) **
新人の少女ゆきが「いちばん好き」といったこのゲーム。玉の動きがポイントなのです、ウフフ。



BAT EAT(バット イート) ** 1
ゲーム画面はせまいけど、プログラムなんかもっと短い。ピチピチッと打ちこんで、ひとり黙々と遊ぼう。



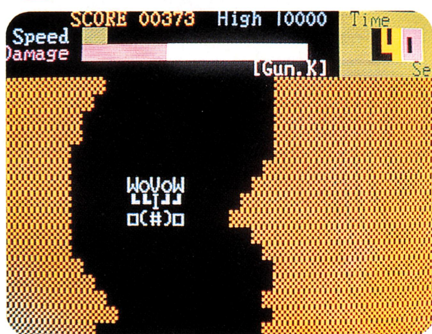
Dot Dot(ドット ドット) ** 1
でぶ大先生の最新力作。無数のボールが無数のブロックをくずしていく、これがわびさびの手本なのだ。



イカダ番 **
イカダにのったニューパズル
これもパズルだけれど、本格派思考タイプ。いくつかのパズルゲームで遊んできた上級者にチャレンジしてみてほしい、おすすめゲームだ。

*はPC-8001mkII専用。**はPC-8801シリーズ専用。

PC-6001/6601系



ばるちゃんランディング

おなじみ"ばるちゃん"シリーズの3弾目。今度は地下へもぐるのだ!!

Gang(ギャング) Bang(バン) Bang(バン)!

どちらが出るか、0コンマ1秒くらいのあいだに判断して、バンバン!! あ、また失敗!

ドアの向こうは善人かギャングか!? 一瞬の判断がキミの運命を決める!!

X1系



VS PAINTER(ヴィエス ペインター)

ペンキ缶どうしが戦うようにぬりつぶしあう。おたがいペンキまみれで、最後の判定待ち。

思わずのめりこむ対戦ぬりつぶしゲーム

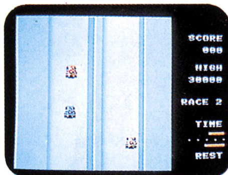
MSX

うそこばん2



場外乱闘も許されるようになった、パロディパズル。パロディといったって、やっぱりこれは楽しい。うそこばんのファンなら、これもみのがせないぞ!

人気の『うそこばん』パート2!!

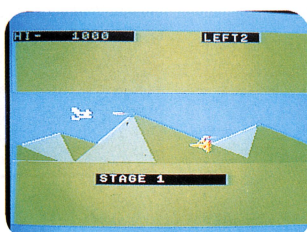


HYPER(ハイパー) MACHINE(マシーン)

別にスーパーでもいいのだが。しかし、それでもハイパーでなくちゃ感じの出ないカーレース。

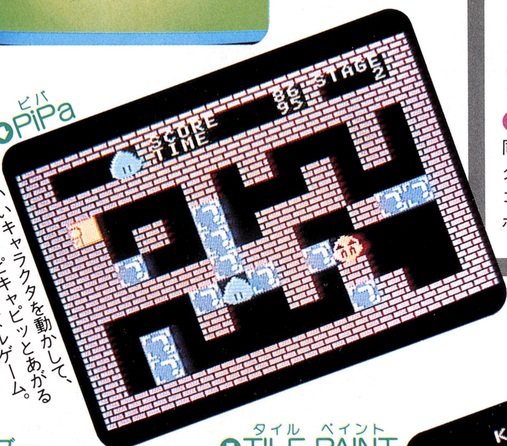
フワリ、ユラユラハンググライダーでのんびりレース

SPACE(スペース) FIGHTER(ファイター) 2(ツー)



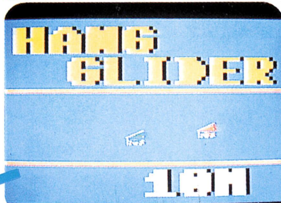
グングン進んでいくとドンドン楽しくなる。MSXの冒険風横スクロールシューティング。

PiPa(ピパ)



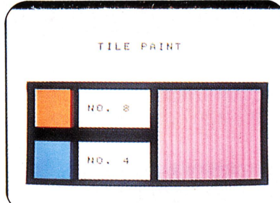
かわいいキャラクタを動かして、キャピキャピッとあがるパズルゲーム。

ハング・グライダー



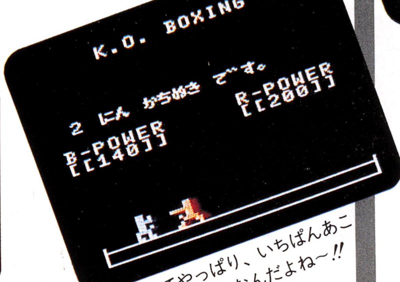
フワリ……ハンググライダーでのんびり空中散歩。いろんなことを考えながら、空をすべっていく……。

TILE(タイル) PAINT(ペイント)



微妙な色あいを探るカラーコーディネーターには欠かせない、中間色見本の実用ソフト。

K.O.(ケーオー) BOXING(ボクシング)



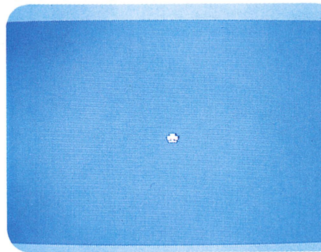
ボクサー、てやっぱり、いちばんあこがれるスポーツマンなんだよね~!!

MAZE(メイズ)



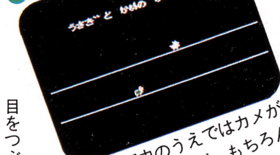
だんだんパニックになってくる迷路。ただのパズルでないとこがやっぱりMSXなのだ!

みみできくゲーム



目をつぶって耳だけの感覚で敵を探っていく。もっと右! もっと下! 音が敵の位置を教えるのだ。

うさぎとかめのかけくらべ

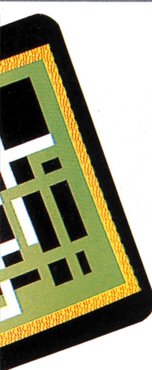


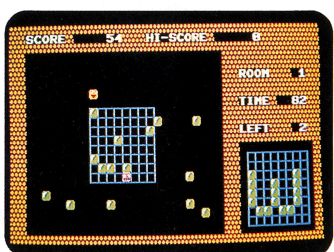
歴史のうえではカメが勝ったけど、もちろん勝負はやるたびにちがった結果を生むものだ!

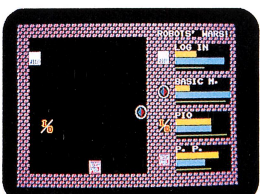
FM-7系

トリオマン

同時に動く3つのキャラクタを、それぞれの色のゴールへ!! それから、ボーナスデモが始まる!











今、流行のパンプいじめゲームだ！

IN THE MARBLE LAND

大理石でキャラクタを作りあげる。う〜んこの苦労、この難しさ、よくわかるなあ。

ROBOTS' WARS！

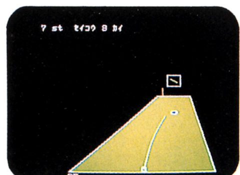
ロボットたちが勝手に戦うのでうれしい。もちろん、名前は勝手につけられる。

パンプつぶし

パンプをつぶせ！ パンプをつぶせ!! このゲームのおかげで、なんの罪もないパンプをいじめるのがはやった。

PAMPUU SOS

パンプネコを使ったよっぱらいゲーム。う〜ん、パンプネコは人気があるね。



パッティングGAME

ゴルフゲームのパターが苦手な人、このパター練習器でぜひ練習してみて。



BIRD HUNTER 2

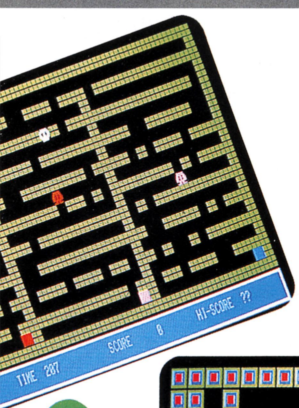
やっぱりパソコンはシューティングかな？ 鳥をうちおとしストレス解消。



DOUBLE ATTACK

ひ〜ら〜い〜いて〜、む〜す〜う〜んで〜……!!

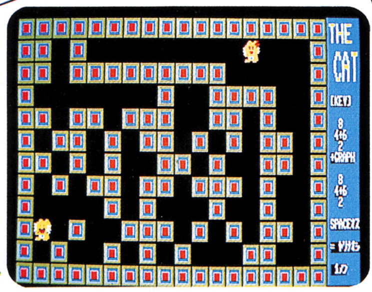
ム、イーアールカンフーみたい！



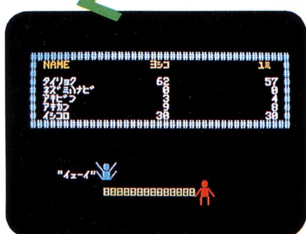
伝説のダイヤを求めて!!

THE CAT

ネコといってもこれもやっぱりパンプネコだもんね。パンプネコと恋人のネコを出会わせて、画面をハートでいっぱいに。

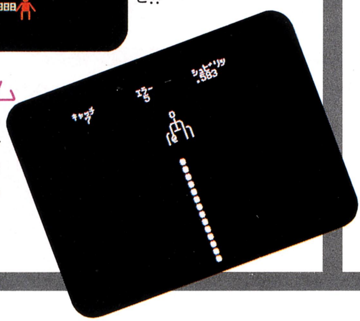


カンと策略がものをいう新しいケンカゲーム



THE ケンカ

思考とカンで戦う、FM-7式ケンカ。どうしても許せない憎いやつや、なかのいいアイツを相手に遊んでみようぜ!!



守備練習ゲーム

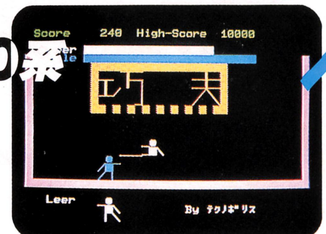
ゴロを捕球するコツ、ダイビングキャッチのカン……守備の練習だってゲームになるのだ。次は打撃がほしいね。

MZ-700/1500系



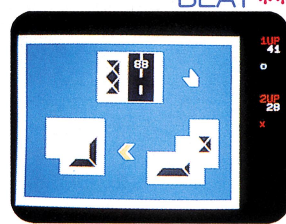
TOM！OKYON！II ＊＊＊

どういうわけか、トムとオキョン。キーの操作より、動かすまでの考え方がむずかしいのだ。



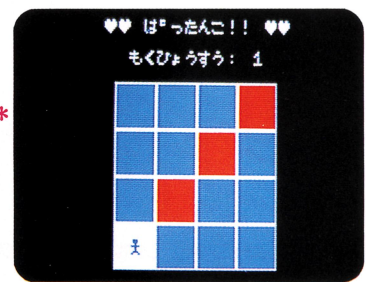
SUPER カンフー

もはや格闘技といえばカンフーというくらい古い。でも、その古さが楽しいのだ。



BOAT BEAT ＊＊＊

これ、絶対おすすめ！ ひとりでも2人でも楽しめる対決ゲームなのだ。

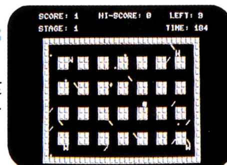


ぱったんこ!! ＊＊＊

パッタンコ！ と畳をひっくりかえす感じで解いていく、シンプル・パズル・ゲーム。

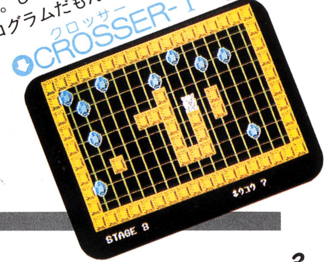
＊＊＊がついているゲームは、MZ-1500（Hu-BASIC）でも動きます

MZ-2000系



SPRING

反射板を利用して、ボールにドットを食べさせるアクション・パズル。



CROSSER-I

10面まであるパズル。しかも、1画面プログラムだもんね!!

M5

すらいむらんど
インベーダーゲーム風のスライム退治。ズズズズ……と敵が押しよせてくるのを、ピシピシ、うちおとせ。たまにはＵＦＯも出てきてボーナスがとれるかも、うーん、でもキャラがかわいいでしょー!!



バンプのウーロン茶ングングがかわいい



Yoko and Corn（ヨーコ アンド コーン）
わー、すごい。編集部総立ちで絶讃の拍手。ヨーコがバンプにウーロン茶を飲ませながら、コーンを取っていく。

PASOPIA 7

DICE（ダイス）



もうPASOPIA7でおなじみの先生による快心の最新パズルゲーム。

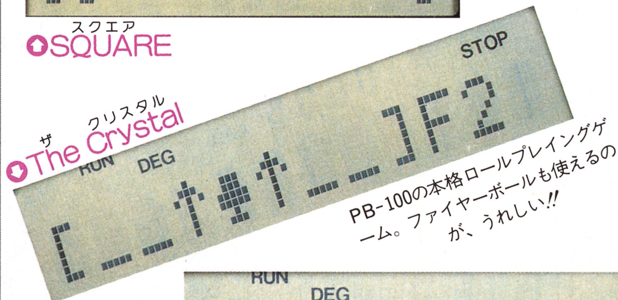
PB-100系

プルバルーン
ウチワでパタパタッとバルーンをあおいだり、バルーンからバラスト攻撃をうけたり……。LCDディスプレイをタテに使っての変型的ゲームです。

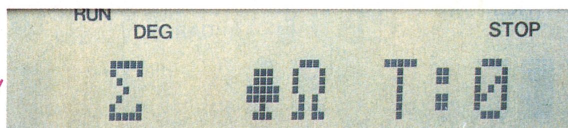
四角（スクエア）っていうくらいだから、四角が重要なんです。ササッと移動して。クププッと身をかがめて、スクエアをよけ、そして、エネルギーパックを取ってめでたし。



SQUARE（スクエア）



The Crystal（ザ クリスタル）
PB-100の本格ロールプレイングゲーム。ファイヤーボールも使えるのが、うれしい!!

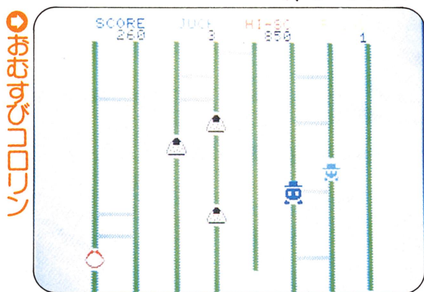


THE！印刷！（ザ）
秘密の文書を印刷しているときに、そっとしのびこんできたなぞの外国人。こいつはスパイに決まってる。インクを投げつけて、撃退しろ!!

JR-200

アミダをおりてくるロビルがこわい！こいつがまた大食いで、しつこくって…。

おむすびコロリン



PC-1251系

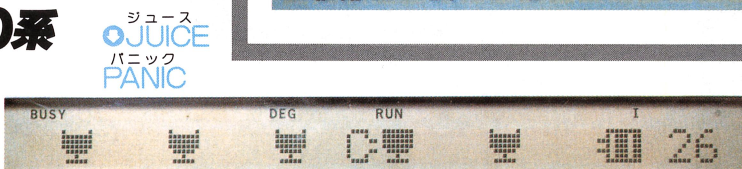
つぎつぎにくりだすプロレス技！　これはポケコン万華鏡だあ!!

PROWRES（プロレス）
技の種類がたくさんあって、いろいろ楽しめる。パイルドライバーや、延ズイ切り、さらには、場外に敵が落ちることもあるのだ!!



PC-1500系

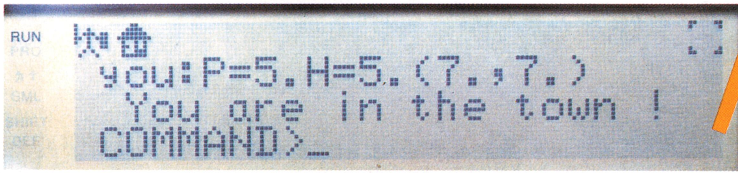
JUICE PANIC（ジュース パニック）
ぜんぶのコップにジュースをみたすのが使命なのに、どこかのガキがジュースをつまみ飲みにくる……。



画面の上のほうを使って、ドットグラフィックをやってるぞ

PC-1350

悪しき王国II ダイル秘宝伝説
ポケコンロールプレイング『悪しき王国』の第２弾。今回は魔法が使えるし、火花は散るし、電撃は走るし、なかなかの演出。ダイルの秘宝にキミはたどりつけるか？



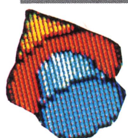
ざざーん、どっぷーん！ＭＳＸユーザーのなかには、よーく知っている人もいるだろう。ざざー。今、ゲームセンターで話題になりつつあるこのゲームは、ぱっしゃーん、かつてポシェットのVol.4で紹介した、『LOT LOT LOT』なのだ！　ざざーっ。うむ、市販ソフトになるかもしれないとは、予告しておいたけど、まさか、ゲームセンターに登場するとは思わなかった。どどーん。むぐぐ、名前はLOTが１個少なくなって、より一般向けになったけれど、あのユニークさにはますます磨きがかかっての衝撃のデビュー！ ざっしゃーん。大流行するまえに、キミにだけ教えよう。ざぱっ。
『Lot Lot』でゲームセンターのスターになる方法！ だだだ、だっぱーんんんっ！

こんなゲーム、見たことない！

不思議議ゲーム ロットロット

Lot Lot

ゲームセンターに衝撃のデビュー！



とりあえずゲームセンターでデビュー！ 今年中にパソコン版、ファミコン版も出るぞ！



←ゲームセンターにデビューした『ロットロット』の画面。これはただのゲームじゃない。ポシェットから生まれた、初のビデオゲームなのだ。愛読者のみなさん、自慢して！

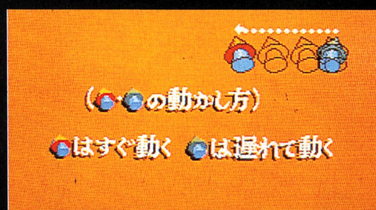
ポシェットVol.4（'84年）を持っている人は、今すぐ74ページを開いてみよう。YUKI♡作『LOT LOT LOT』こそ、このゲームのオリジナル・バージョンだ。そのユニークさに目をつけたアイレムが、ビデオゲームにしたいと申し込んできたのは、去年の11月。アイレムといえば、ゲームセンター版の『ロードランナー』を作りあげた有名なゲームメーカーだ。テクポリソフトにしてセコクもうけようとしていたテクノポリスは、はじめての経験にとまどいながらも、ゲーム作りのプロ・アイレムにすべてを託したのだった。

そして、できあがったのが、これ。名前からLOTがひとつ減ったけど、ユ

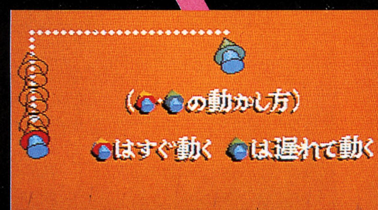
ニークさはそのまま。楽しさは何十倍にもなって帰ってきた。はっきりいって、やっぱり、アイレムってプロなんだなー！

もちろん、パソコン（PC-8801シリーズ・FM-7シリーズ・X1シリーズ・MSX）版も今年中に出すつもり。そればかりか、なんとファミコン版まで発売されることになっているのだよ。わっはっはっ。

スティックの動かし方



⇧レバーで赤い頭のスティックを動かす。緑色の頭は、影武者のように赤のあとを少しおくれてついていく



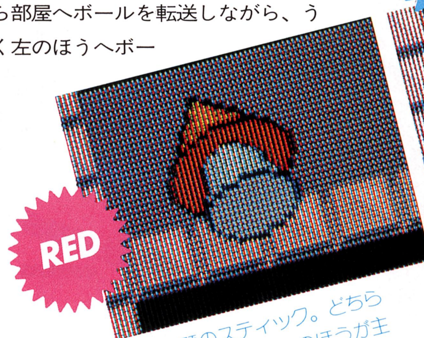
⇧ただし、物質（玉）の転送力は同等。赤から緑へ、緑から赤へと部屋の中の玉が一瞬にして入れかわる!!



レバー操作でボールを転送しているうちに、キミはLot Lotの世界にひきずりこまれていく！

ゲームセンターに行ったキミがレバーで操作するのは、写真のように頭の色が違う２つのスティック（タケノコみたいなやつ。ホントは矢印の立体化したもの）だ。レバーを動かせば、頭の赤いほうがまずその通りに動く。緑色の頭のほうは、それよりちょっとおくれるけど、赤い頭のあとをするするとついていくんだ。ボタンを押すと、２つのスティックの指す部屋のボールが、効果音とともにそっくり入れかわる。操作の基本はこれだけ。

壁は、いろんなところが開いたり閉じたりしているので、そのままでもボールはどんどん下のほうに落ちていっちゃう。右の得点圏に落ちていけばいいんだけど、左端の穴に落ちるとアウト！　そこで２つのスティックで部屋から部屋へボールを転送しながら、うまく左のほうへボールを転送していく――とまあ、ルールはごくかんたんなものなのだ。

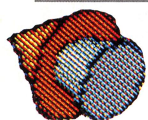


⇧赤い頭のスティック。どちらかというと、こちらのほうが主役に見えるけれど……



⇧ほんとうは、こちらの緑色をいかにうまくコントロールするかが勝負の決め手になるのだ

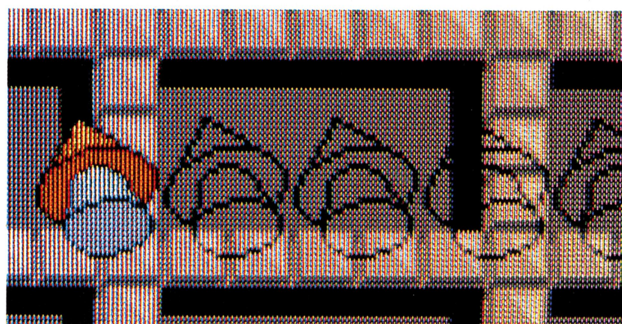
WAOH!



赤頭と緑頭のスティックのタイムラグをつかむのが、このゲームの必勝法だ！

このゲームをはじめてやると、まず２つのスティックの奇妙な動きにまどわされて頭がパニックになりやすい。そこで、キミが直接動かせる赤頭に神経を集中しよう。緑頭は赤頭のあとをついてくるだけだから、カゲのついている赤頭をいつも目で追っていくようにすれば、パニックになりにくいはず。

それからスティックの動きで覚えなくちゃいけないことがもう１つ。緑頭が赤頭にどのくらい遅れて動くかというタイムラグ（時間のズレ）を体で覚えることも重要だ。これがわかっていないと、つい余計なところにボールを送りこんでしまって、自滅しちゃった、なんてことになりやすい。



⇦ソロソロついてくる輪郭たち。これが目くらましにもなるし、タイムラグをつかむ手がかりにもなるのだ

CHOKI CHOKI

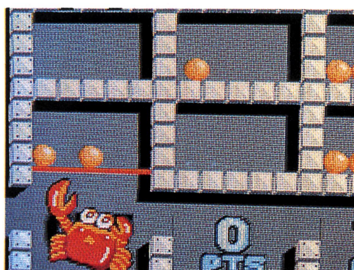
プログラムポシェット

カニにワイヤーを切られたらアウト！スティックが死んじゃう！

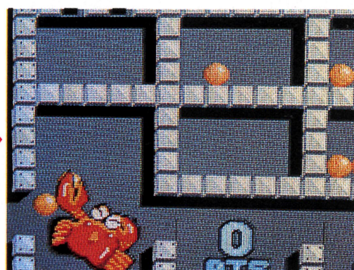
このピンチを切り抜けるには？ PINCH!

画面でいちばん左下の部屋にボールが入っちゃったら、ピヨピヨピヨという警告音がして、下からカニがハサミをチョキチョキしながら上がってくる。こうなったらすぐさま、その部屋のボールをゼロにしなくてはならない。ボヤボヤしていると、カニがチョッキンとワイヤーを切って、ボールを下のOUTのところに落としてしまう。こうなるとスティックがひとつ死んじゃう。

うまく、カラッポの部屋と中身が交換できればいいけど、ときにはどうしてもそれが間に合わないことがある。そういうときは、とにかくボールの少ない部屋と交換しておこう。実は、カニが上がってくるスピードは左下の部屋にあるボールの数が少なければそれだけゆっくりになるのだ。そのすきにカラッポの部屋までたどりついてパシッと左下の部屋をカラにすればいい。

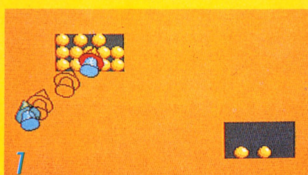


⬆左下の部屋にボールがたまると、ピヨピヨピヨと音がしてカニさん登場。大きなハサミがなんとなくキョーフ!!

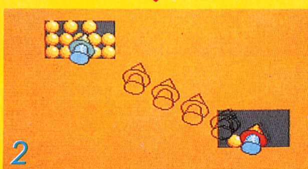


⬆チョッキン!! 部屋の床にはってあるワイヤーをハサミで切られたら、ボールがこぼれてアウト!!

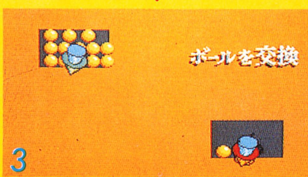
ボール交換の方法



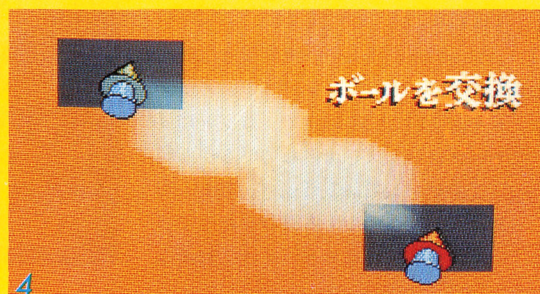
➡まず、交換したい一方の部屋に赤頭スティックを持っていってから……



➡もう一方の部屋にスススーッと移動。緑頭がさっきの部屋にきたところで……



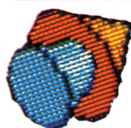
➡ボタンをパシン!! スティックが2つとも回転してボールの転送開始!!



⬆実際のゲーム中はこんな煙は出ないんだけど、まさにこんな感じでボールが入れかわる。とにかく一瞬のできごとだから、よ〜くゲームの画面を見ていないとわからないかも



⬅というわけで、ボールの交換終了。これがこのゲームの最大の魅力なのだ

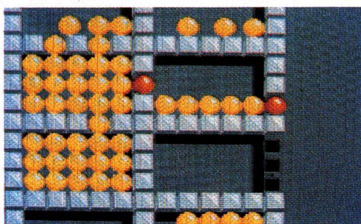


赤いボールはいじわるボール。でも、うまく下に落とすとボーナスになるぞ

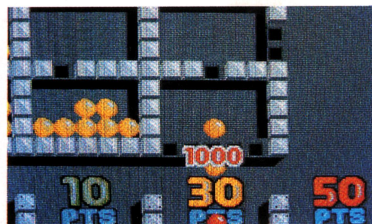
第１面目のボールは黄色だけど、ときどき赤いボールが出てくることがある（２面以降はボールの色が変わっていく）。この赤いボールはちょっと変わっていて、床ではふつうに転がるけれど、右の壁をこえてはいかないという変な性格なのだ。

だから、この赤ボールはいちばん右の部屋で右の壁が開いても、決して落ちない。つまり、50ポイント得点を妨害する、イヤなボールなのだ。

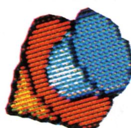
ただし、こいつをうまく下の０、10、30ＰＴＳのところに入れると、1000点のボーナス！　これは、おいしいのだ。うまく利用するのが高得点の秘訣！



赤い玉はこんなふうにほかの玉のジャマをしているいやなヤツ！



でも、うまく下に落とすと、ごらんのとおり1000点のボーナス！



とりあえずの目標は５万点だ。今すぐ挑戦してメンバーになろう！

Lot Lot がどんなゲームかということは、だいたいわかったかな？　ゲームをやったことがない人でも、もううすうす感じていると思うけれど、要するにこのゲーム、なるべく右の方にボールを寄せていけばいいのだ。

まあ、どんなゲームでもそうだけど、おもしろさはやってみなくちゃわからない。暮れには、パソコン・ファミコン版が出ることだし、腕ならしの意味でもぜひともゲームセンターで挑戦してほしい。

やってみようという気になったら、急いだほうがいい。なぜって、アイレムでは全国1160名限定で、ロットロット・メンバーズを募集しているからだ。

このゲームでは５万点、10万点、20万点、50万点をこえる得点をとってゲームオーバーとなると、それぞれ違うキーワードが出てくるんだけど、それをハガキに書いて送ると先着順でメンバーになれるんだ。規定の人数は、50万点以上の超Ａ級が10名、20万点以上のＡ級が50名、10万点以上のＢ級100名、そして５万点以上のＣ級が1000名だ。

送り先は、〒530大阪市北区西天満１-7-4アイレム販売㈱「ロットロット・メンバーズ」係。まず C 級の５万点を目指して、チャレンジ！



『ロットロット』の画面をゲームセンターで見つけたら、すぐにかけつけよう。今なら、このゲームの必勝法やコツを知っているのはキミだけかもしれない!!　まわりに集まってきた友だちに遊び方を教えてやろう!!

感想文・必勝法を募集します！

徳間書店は今年の暮れから来年にかけてこのLot Lotのパソコン版(PC-88/FM-7/X1／MSX) とファミコン版を発売する予定ですが、それまでの間、ビデオゲーム版のLot Lotの感想文と必勝法を募集します。

テクノポリスおよびファミリーコンピュータmagazineでは次号より連載で「LotLotコーナー」を設ける予定ですが、優秀な感想文や必勝法はそこで発表し、楽しいプレゼントも用意しています。

ちょっとしたことでもけっこうです。ふるってご応募ください。

応募先➡〒105 東京都港区新橋4-10-1 ㈱徳間書店「テクノポリス」ロットロット感想文係

なお、応募の際には、住所・氏名・年齢・電話番号、それにあなたの Lot Lot最高得点を忘れずに記入してください。

締め切りはとくに設けませんが、到着したものから順次発表していきます。

キミのマシンで動くプログラムが指でたどればひと目でわかる もくじ

プログラムポシェット'85 NO.5

■1画面プログラムコーナー……………………10

プログラム＼対応機種	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001mkII、SR	PC-6601、SR	MSX	X1シリーズ ＊1	FM-7	FM-NEW7	FM-77	MZ-700シリーズ	MZ-1500 ＊2	M5(Pro、Jr.)	MZ-2000	MZ-2200	PASOPIA7	JR-200	PBファミリー ＊3	PC-1251/1255	PC-1500/1501	PC-1350	掲載ページ
BIKE GAME	●	●	●	●																			10
IN CLOSE	●	●	●	●																			11
パソコン占領作戦	●	●	●	●																			12
カニ・レース		●																					13
マクロス2		●																					14
BAT EAT			●	●																			15
TILE PAINT							●																16
K.O. BOXING							●																17
MAZE							●																18
みみできくゲーム							●																19
うさぎとかめのかけくらべ							●																20
PAMPUU SOS								●															21
バッティングGAME								●															22
BIRD HUNTER 2								●															23
DOUBLE ATTACK								●															24
守備練習ゲーム									●	●	●												25
ばったんこ												●	●										26
CROSSER-I															●	●							27

■連載中　でぶ大先生の気分で移植・88のわびさび……………28

プログラム＼対応機種	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001mkII、SR	PC-6601、SR	MSX	X1シリーズ ＊1	FM-7	FM-NEW7	FM-77	MZ-700シリーズ	MZ-1500 ＊2	M5(Pro、Jr.)	MZ-2000	MZ-2200	PASOPIA7	JR-200	PBファミリー ＊3	PC-1251/1255	PC-1500/1501	PC-1350	掲載ページ
Dot Dot			●	●																			28

■第2回　LOLIのヤリガイ・ソフト情報……………30

■わくわくプログラムコーナー……………………31

プログラム＼対応機種	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001mkII、SR	PC-6601、SR	MSX	X1シリーズ ＊1	FM-7	FM-NEW7	FM-77	MZ-700シリーズ	MZ-1500 ＊2	M5(Pro、Jr.)	MZ-2000	MZ-2200	PASOPIA7	JR-200	PBファミリー ＊3	PC-1251/1255	PC-1500/1501	PC-1350	掲載ページ
ガソリンスタンド	●	●	●	●																			32
TAMATAMA GAME			●	●																			34
パズパズル			●	●																			36
イカダ番			●	●																			38
SPACE STREAM			●	●																			41
Gang Bang Bang!					●	●																	42
ぱるちゃんランディング!					●	●																	44
ハンググライダー							●																47
SPACE FIGHTER 2							●																48
HYPER MACHINE							●																50
うそこばん2							●																52
PiPa							●																54
VS. PAINTER								●															56
ROBOTS' WARS!								●															58
パンプつぶし								●															61
IN THE MARBLE LAND								●															62
THE ケンカ									●	●	●												64
THE CAT									●	●	●												66
トリオマン									●	●	●												68
BOAT BEAT												●	●										70
SUPERカンフー												●											73
TOM! OKYON! 2												●	●										75
Yoko & Corn														●									77
すらいむらんど														●									80
SPRING															●	●							82
DICE																	●						84
おむすびコロリン																		●					86
SQUARE																			●				88
ブルバルーン																			●				89
THE印刷																			●				90
THE CRYSTAL																			●				92
PROWRES																				●			94
JUICE PANIC																					●		96
悪しき王国 II																						●	98

■ログラムオシェット……100

おたよりとイラスト/ゆみとふたりで想い出づくり

■グラム・システム………103

■プログラム募集…………104

※欄外では、ゆみちゃんとスタッフの場外乱闘が見ものです。

＊1　この本にのっているX1シリーズのプログラムは、すべてHu-BASICのCZ-8CB01 V1.0)を基本にしています。これ以外のBASICでは正常に動かない場合がありますので、ご注意ください。

＊2　別売のHu-BASICV2.0が必要です。

＊3　PB-100／100F／110（＋増設RAM）、PB-200／300／400／410、FX-700P／710P／720P／780P／802P／820P

1画面プログラムコーナー

BIKE GAME（バイクゲーム）

FOR PC-8001/8801シリーズ N-BASIC

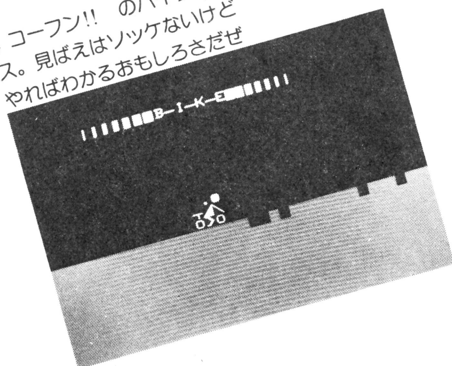
◆ピョコンと礼をするライダーが好き

とにかく、バイクでひたすら走る。走りつづけて走りつづけて、さらにどんどん走るゲームなのだ。

とくに、このライダー、乗るまえとか、失敗したあとにピョコンと礼をするところがかわいい!! なんて評判なんさ。慣れてくると、だんだん楽しくなってくる。ただ、ちょっとむずかしいみたいなのでチェックポイントを見て、自分にあったやさしさにして遊ぶのもいいね。

え～、最後になりましたが、このゲームはリターンキーでスタート。スペースキーでジャンプするだけです。リプレイもリターンキー。

↓コーフン!! のバイクレース。見ばえはソッケないけどやればわかるおもしろさだぜ





BY ぴーぱ

P8IIでエキサイトバイクができない悲しみとうらみで作ったのがこれ!!

どーも、このたびは採用していただき、ありがとうございました……なんてかたくるしいあいさつはヌキにして、なぜ、このプログラムを投稿したかというと、今まで作ったプログラムのなかでいちばん愛されたものだからです。鈴木克大、鈴木啓志、柴田哲也、大石光也、こいつを愛してくれてありがとう!!

■変数リスト

S……スコア
Z……ジャンプフラグ
X,Y……バイクの座標
W……バイクの形
A$(n)……バイクのキャラクタ
B$(n)……礼をするときのキャラクタ
E$……ジャンプのときのキャラクタ
F$……穴におちたときのキャラクタ
D$……消去用
C$……カソール移動用
FNP(n,m)……V-RAMの内容をよみこむ関数
A……ジャンプしている時間
D……USR関数用
E……&HFA56
U$……マシン語よみこみ用
Q……&HFA56に書くキャラクタコード

■プログラムの説明

2	バイク表示・ジャンプするか
3	穴におちたか
4～5	ジャンプ処理
6～7	地面横スクロール
8～9	ゲームオーバー処理
10～13	初期設定
14	礼
15	マシン語データ

■参考

月刊マイコン別冊「PC-8801,8001マシン語入門」

■チェックポイント

このゲームは、このままRUNすると、とてもむずかしく、すぐ穴に落ちてしまうので、6行の "RND(1)*6" の6を増やすと、楽にとべるようになります。だいたい12ぐらいがいいと思う。

（少女ゆき）

```
0 GOSUB10
1 FORL=1TO10000:COLOR5:BEEP1:BEEP0:S=S+1
2 IFZTHEN5ELSELOCATEX,Y:PRINTA$(W):W=W+(W=2)-(W=1):IFINKEY$=" "THENZ=-1:GOTO4
3 IFFNP(X,Y)=32THEN8ELSE6
4 LOCATEX,Y:PRINTE$:IFFNP(X,Y)=32THEN8ELSELOCATEX,Y+1:PRINTD$:Y=Y-2
5 LOCATEX,Y:PRINTE$:A=A+1:IFA>3THENLOCATEX,Y:PRINTD$:Y=Y+2:A=0:BEEP1:LOCATEX,Y:P
RINTE$:Z=0:BEEP0
6 IFRND(1)*6<1THENQ=32ELSEQ=135
7 COLOR2:POKEE,Q:D=USR(0):NEXTL:GOTO1
8 L=10000:NEXTL:LOCATEX,Y:PRINTD$:Y=Y+1:LOCATEX,Y:PRINTF$:COLOR3:Y=Y-1:X=X-4
9 LOCATE7,8:PRINT"GAME OVER";SPC(43);S"m":GOSUB14:RUN
10 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:COLOR2,32,0:PRINTCHR$(12):DEFINTA-Z
11 C$=STRING$(3,CHR$(29))+CHR$(31):W=1:Y=12:X=15:Z=0:S=0:A=0:E=&HFA56
12 A$(1)=" .●"+C$+"┬◢◣"+C$+"○>○": A$(2)="・ ●"+C$+"┬◢◣"+C$+"○>○":
  B$(1)=" ● "+C$+"|■|"+C$+" || ": B$(2)="    "+C$+" ◢●◣"+C$+" ∏ ": B$(3)=B$(1):
 E$="●┌ "+C$+"/◣○"+C$+"○/ ": F$="  ┐"+C$+"┬◢○"+C$+"*/": D$="   "+C$+"   "
13 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+(Y+3)*120):LINE(0,15)-(39,25),"■",2,BF:FORI=0TO11
:READU$:POKE&HD000+I,VAL("&H"+U$):NEXT:DEFUSR=&HD000:GOSUB14:RETURN
14 LOCATE7,3:COLOR6:PRINT"||||||■B-I-K-E■■■■■||| ":COLOR5:FORI=1TO3:LOCATEX,Y:PRIN
TB$(I):FORL=0TO30:BEEP1:NEXTL:BEEP0:FORK=0TO300:NEXTK,I:WAIT1,128,255:RETURN
15 DATA 21,0c,fa,11,0a,fa,01,4c,00,ed,b0,c9'BIKE GAME    by  Peapa
```



〈BIKE GAME〉はじめにあいさつ。スタートしていっしょうけんめい汗かきながらバイクを運転し、転倒すると、またあいさつ。こいつかわいいね。これからの時期は、バイクに乗るにはちと抵抗感じるゆみですが、バイク（といっても原付じゃなくて2人乗りできるやつです）のうしろに乗るのは好きです。やっぱりスピードがいいんだよね。ゆみはあの風をきる音がたまらなく好きです。だからスキーを滑るのもあの風があるから好きです。

まいどおなじみ、ひと口でパクッと楽しめる1画面プログラムコーナーです。
プログラムはとても短いけれど、なかには信じられないほどオモシロイゲームもある。
いやあ、最近の1画面プログラムは、もはや1画面を超え、遠く彼方のゴーデスにまでたどりついてしまったような気がするするハッスル。

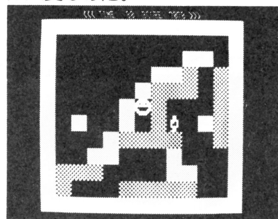
IN CLOSE (インクローズ)

FOR PC-8001/8801シリーズ N-BASIC

◈ニコチャンをとじこめてしまおう、

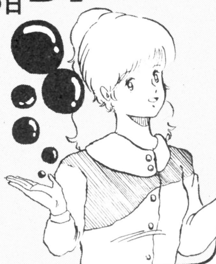
これはちょっとパズル的なゲーム。[1]、[2]、[3]、[5]キーでロボットを動かし、SHIFTキーで必殺クローズ光線を発射。ヒョユヒョユ動きまわるニコチャンを身動きできないようにかこんでしまうのが目的だ。ゲームスタートもリプレイもリターンキー。ロボットはニコチャンと接触してもへーキだけど、タイムオーバーで自爆するのです。

↓あと一歩でニコチャンをとじこめられる。もうこうなれば、ほとんど勝利。でも、ここまでくるのが大変なのだ。



MK-IIの夏休みの思い出から賞金かせぎの日々の記録まで BY MK-II

夏休みに友だちとスタジオに行ってキーボードとかドラムなんかをやったけど、千円かかった。将棋を17回やって17回負け、バイトをしてビデオを買うつもりだったが、やる気がおこらなくなった。賞金をコツコツためるしかないね。これで4回目の採用です。



■変数リスト
P,U……USR用
VR……PEEK用
A……キャラクタ用
T……TIME用
X,Y……ロボット座稿
M,N……ニコチャン座標
G……ロボットの方向
V,W……ロボットとニコチャンの増分
H……スコア
R,S……ニコチャンの増分（判定用）

■プログラム説明

1	初期設定
2	マシン語の読みこみ
3	初期設定、壁の表示
4	ロボット、ブロックの表示
5	ニコチャンが囲まれたか
6	ニコチャンの増分設定、TIME表示
7	ニコチャンの表示、TIMEはあるか
8	GAME OVERの表示
9	PEEKサブルーチン
10	ロボットの方向設定
11	座標計算、キャラクタ表示
12～14	マシン語、キャラクタ

■マシン語の説明

A000	PRINT
A047	ニコチャンが囲まれているか
A08F	キャラクタデータ

■参考
続パソコングラフィックアート（3Dの式）

```
1 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:CLEAR300,&H9FFF:DEFINTA-Z:PRINTCHR$(12)
2 P=&HA000:FORI=0TO205:READA$:POKEP,VAL("&h"+A$):P=P+1:NEXT:P=256:VR=&HF302
3 DEFUSR0=&HA000:DEFUSR1=&HA047:A=&HE000:T=101:X=17:Y=3:M=57:N=21:G=4:COLORRND(1
)*7+1:GOSUB14:LINE(13,1)-(64,24),"■",BF:LINE(17,3)-(60,22),CHR$(0),BF:FORI=0TO14
:B=INT(RND(1)*9)*4+21:C=INT(RND(1)*8)*2+5:LINE(B,C)-(B+3,C+1),"■",BF:NEXT
4 B=INP(0):D=X:E=Y:V=(B=253)-(B=247):W=(B=223)-(B=251):GOSUB9:IFB<>135THENGOSUB1
0:POKEA,0:U=USR(D*P+E):GOSUB11:X=D:Y=E:IFINP(8)=191THENV=(G=1)-(G=2):W=(G=3)-(G=
4):FORI=0TO4:GOSUB9:IFB=90ORB=0THENBEEP1:B=5:BEEP0:GOSUB11:NEXT
5 D=M:E=N:U=USR1(D*P+E):IFU=4THENH=H+T*10:GOSUB14:GOTO3ELSEIFU=3THENR=0:S=0
6 B=RND(1)*4:V=(B=0)-(B=1):W=(B=2)-(B=3):GOSUB9:IFB=135ORB=90THEN6ELSEIF(VANDV=-
R)OR(WANDW=-S)THEN6ELSET=T-1:LOCATE34,0:PRINTUSING"###";T
7 R=V:S=W:B=6:POKEA,0:U=USR(D*P+E):GOSUB11:M=D:N=E:IFT>0THEN4ELSEBEEP1:H=0
8 COLORRND(1)*8:LOCATE32,12:PRINT"♥ GAME OVER ♥":BEEP0:IFINP(1)=255THEN8ELSE3
9 B=PEEK(VR+D+V+V+V+V+(E+W+W)*120):RETURN
10 B=-(V<0)-(V>0)*2-(W<0)*3-(W>0)*4-(V=0ANDW=0)*G:G=B:RETURN
11 D=D+V+V+V+V:E=E+W+W:POKEA,9*B:U=USR(D*P+E):RETURN
12 DATA 5e,1c,23,56,14,eb,e5,3a,00,e0,06,00,4f,21,8f,a0,09,eb,1a,13,e1,01,04,02,
d5,c5,e5,c5,e5,41,f5,c5,e5,cd,f8,04,e1,c1,f1,24,10,f4,e1,2c,c1,10,ec,e1,cd,f3,03
,c1,d1,c5,e5,41,1a,77,13,23,10,fa,e1,01,78,00,09,c1,10,ef,c9,5e,1c,23,56,14
13 DATA eb,cd,f3,03,af,32,a8,f0,32,a9,f0,e5,2b,7e,e1,cd,7f,a0,e5,23,23,23,23,7e,
e1,cd,7f,a0,e5,af,01,78,00,ed,42,7e,e1,cd,7f,a0,e5,01,f0,00,09,7e,e1,cd,7f,a0,c9
,fe,5a,28,05,fe,87,28,01,c9,e5,21,a8,f0,34,e1,c9,18,00,00,00,00,00,00,00,00
14 DATA 98,00,fc,c7,00,00,eb,3e,00,98,00,7c,cf,00,00,e3,be,00,98,c8,fc,cf,8c,81,
3f,f3,18,98,c8,7c,c7,8c,81,3f,f3,18,b8,5a,5a,5a,5a,5a,5a,5a,5a,d8,ec,fb,bf,ce,63
,cc,cc,36:LOCATE24,0:PRINTUSING"<<< TIME  100  SCORE ##### >>>";H:RETURN
```



〈INCLOSE〉ニコちゃんをとじこめるぼうやが、なんでこんなにとろいのかと、訴えたい。お願いだからゆーこと聞いてくれ～と叫びながら遊んでしまった。みんなはしめだしくらったことあるかな。しめだしというのは、小さいころおかあさんが「5時までには帰ってらっしゃいよっ」といったのにもかかわらず、6時過ぎごろ家にかえるとおかあさんがオニとなって「ゆーこときかないコはうちのコではありません!!」といって冷たく戸を閉めることです。よくドアの外で泣いたなあ。

パソコン占領作戦

FOR PC-8001/8801シリーズ N-BASIC

◆ゲームのロード中！　のマネ!!

やっぱりこのページの画面写真などを見ると、いったいなんのことかわからなくなってしまう人が多いだろうな。

いったい、この写真のどこが『パソコン占領作戦』なんだ!!　もしかしたら、写真をとりまちがえて入れたんじゃないか!?

もちろん、そうじゃありません。

きっと、作者のまわりではパソコンのうばいあいが激しいんだろうな。ちょっとなにかやってても、トイレに立ったすきにサッと横どりされている……そんな苦い経験を何度かしたにちがいない。

そこで、そういう横取りから身を守るために作られたプログラムがこれ。RUNさせると、写真のようにあたかもなにかをロードしているような画面になるのだ。このファイル名に、なにかおもしろそうなゲーム名を入れておけば、もし横取りしようと敵が近づいてきてもゲームのロード中ならさすがに手を出さないだろう。

まあ、かわいそうな環境に育つものの知恵というかなんというか……。それにしてもこのプログラム、ほんとうにロードしている感じがよく出ていておもしろいのだ。

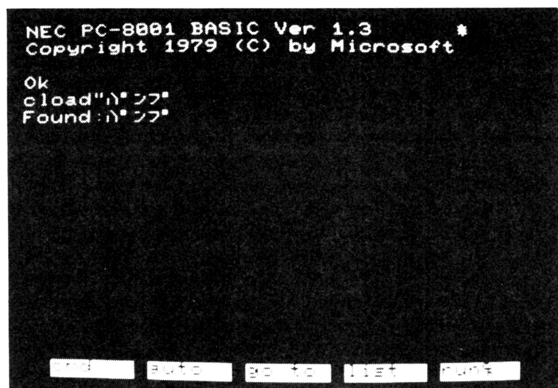


BY 内田たけお



ああ、私のナイコン時代!!　みんな元気してるかな？

私は3年間、リスト入力専門だったのです。データレコーダとカセットテープ、そして本を持ち歩き、町田駅周辺のパソコンショップを渡り歩いていた私のナイコン時代…。日曜日なんか開店から閉店までしっかり陣取っていたな。いろんな人とも知りあった。長谷部くん。上沢くん、堀内くん、元気？



←こういう画面になっていると、さすがにパソコンには手を出せないね

■変数リスト
A$……ダミー
B$……アスタリスク点滅用
F$……ファイルネーム
I……ループカウンタ
R……乱数

■プログラムの説明

10	DATA書きこみ
20	画面設定
30	メッセージ表示
40～ 50	ファイル名入力
60～ 70	Found表示
80～120	アスタリスク点滅ループ
130	マシン語データ

■参考
『PC-8001mkII　解析マニュアル I』
N-BASIC　システムサブルーチン

```
10 RESTORE 130:FOR I=&HD000 TO &HD006:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
20 CONSOLE 0,25,1,0:WIDTH 40,20:PRINTCHR$(12);
30 DEFUSR=&HD000:A$=USR("0")
40 PRINT:PRINT "Ok":PRINT"cload"+CHR$(34)
50 LOCATE 6,4:LINEINPUT F$:IF LEN(F$)=0 THEN 20
60 LOCATE 6+LEN(F$),4:PRINT CHR$(34):MOTOR 1
70 PRINT"Found:";LEFT$(F$,6)
80 R=INT(RND(1)*1000)+100
90 FOR I=0 TO R:NEXT
100 IF B$="*" THEN B$=" " ELSE B$="*"
110 LOCATE 31,0:PRINT B$
120 GOTO 80
130 DATA 21,38,18,CD,ED,52,C9
```

〈パソコン占領作戦〉これおっかしいね～。自分だけでパソコンを使いたいけど、なにか用ができて、席をたたなければならなくなり、そのあいだにパソコンをとられないように……というわけで、何もしていないのにまるでリストを呼んでいるよ～なふりをするというとんでもないゲーム（!?）。アイデアが楽しいね。でも実は内容がなかったりしてね。まあいいか。こんなプログラムめったにないもんね。おもしろいかおもしろくないかは、あなたの好みによるでしょう。ご自由に判断してください。

カニ・レース

FOR PC-8001mkII,SR　N80-BASIC

わりと常連になりつつある36歳の、高校の先生なのだ

BY内田 實

No.4にまにあうように、と3本出したのですが、連絡がなくてあきらめていました。ちょっと変わった他の2本のプログラムはボツかな？　それはともかく、「ボツ通知」というのはいい企画ですね。ところで、このゲームになれてきてあなたのカニが勝ちすぎるようだったら、9行の0.9を0.8と小さくするといいでしょう。テープの切れるところを見てください！　いかがですか？

◆カニ対カニのハイパーレース

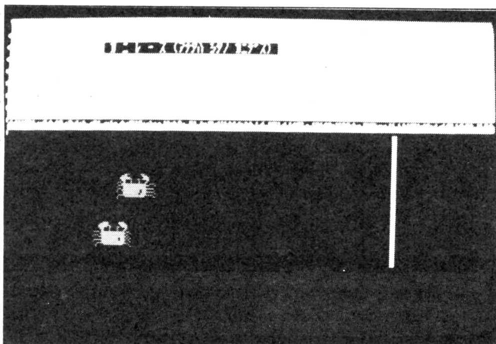
なかなかのキャラクタ。これはカニさん対カニさんのハイパーレースゲームです。

RUNさせると、上のカニ（コンピュータ）と下のカニ（キミ）とのレース開始。カニを前へ進めるキーは、CTRLキー。

波がザップ〜ン、カニがサササーッ、波がザップ〜ン、カニがサササーッ。

上のカニが先にゴールインしてしまうと、ゲームオーバー。リプレイは、小文字のsキーだ。

ササッとゴールへ走りこむと、緑色のテープが切れて落ちる。やっぱり、カニだからハサミでテープを切るのかな。ま、カニでなくたって、ゴールにはいればテープを切るけどね。



→そういえば、どうしてカニって横ばいしかできないことになってるんだろう？

■変数リスト

K(n),L(n)……サニ
U(n)……波
H(n)……テープを切るカニのはさみ
V(n)……切れたテープ
P……プレイヤー用のカニのX座標
Q……相手のカニの座標
M……コントロールキーのフラッグ
D……波の発生場所のX座標
Y……カニのY座標

■プログラムの説明

1	初期設定、データ読みこみ
2〜3	データ
4	海と題名をかく
5	空とゴールをかく
6	遠くの風景をかく
7	カニをかく
8	コントロールキーが押されていたら、M＝1
9	音
10	波の発生、カニをかく
11	波を消す
12	相手のカニをかく
13	勝敗
14	テープを切る
15	リプレイするなら、Sキー

```
1 WIDTH8Ø,25:CONSOLEØ,25,Ø,1:DEFINTA-Z:CMDSCREEN2,Ø,1:DIM K(58),L(6Ø),U(4),H(16)
,V(4):FORI=ØTO57:READA,B:K(I)=A:L(I)=B:NEXT:FORI=OTO15:READA:H(I)=A:NEXT:FORI=ØT
O4:READ A,B:U(I)=A:V(I)=B:NEXT:DATA 54,5Ø,16,16,256,256,84,84,21,164Ø5,Ø,Ø
2 DATA 164Ø5,21525,128Ø,5376,8Ø,8Ø,2176Ø,2176Ø,84,85,215Ø5,215Ø9,Ø,Ø,21845,2Ø821
,17665,2Ø8ØØ,84,84,5376,5376,1,1,5184,5184,256,Ø,325,261,16384,16384,8Ø,8Ø,538Ø,
17685,21845,21845,16725,17749,336,Ø,21845,21781,21845,21845,11Ø8,16464,1284
3 DATA 13Ø1,21845,21845,16469,17493,256,16384,21829,21845,21845,21845,2Ø565,81,5
38Ø,128Ø,21845,21845,16453,17477,1Ø28,544Ø,21765,21845,17749,17749,2Ø565
4 CMD CLS3:CMD LINE(4,16Ø)-(319,199),3,BF:CMD LINE(25Ø,75)-(252,156),2,BF
5 LINE(Ø,Ø)-(159,32),PSET,5,BF:LOCATE15,2:PRINT" ｶ ﾆ ﾚ ｰ ｽ (ｱﾅﾀﾊ ｼﾀﾉ ｶﾆﾃﾞｽ) "
6 FOR X=4 TO 319:CMD LINE(X,RND(1)*3+67)-(X,72),2:NEXT:DATA 81,128Ø,1344,21845
7 FOR Y=1ØØ TO 13Ø STEP 3Ø:CMD PUT(5Ø,Y),L%,PSET:NEXT:P=1:Q=1:DATA 21845,164Ø5
8 M=Ø:IF INP(8)=127THEN M=1:DATA16469,26Ø,32Ø,21845,21845,21845,21845,16469,84
9 BEEP1:BEEPØ:IFRND(1)>.9THEN12ELSEIF M<>Ø THEN 12:DATA 26Ø,26Ø,21845,21845,85
1Ø D=INT(RND(1)*25Ø)+4:FOR V=Ø TO 21 STEP 7:CMD PUT(V+D,157),U,PSET:IF INP(8)=12
7 THEN P=P+1:IF P=176 THEN 13 ELSE X=P+49:Y=13Ø:IF P MOD 2=Ø THEN CMD PUT(X-1,Y)
,K,PSET:NEXT ELSE CMD PUT(X,Y),L,PSET:NEXT ELSE NEXT:DATA 341,1Ø44,1Ø24,Ø,Ø
11 CMD LINE(D,157)-(D+42,159),Ø,BF:DATA Ø,Ø,Ø,16384,32,7,Ø,512,256,2133,2176Ø
12 Q=Q+1:IF Q=176 THEN 13 ELSE X=Q+49:Y=1ØØ:IF Q MOD 2=Ø THEN CMD PUT(X-1,Y),K,P
SET:GOTO8 ELSE CMD PUT(X,Y),L,PSET:GOTO8 :DATA 16469,21825,256Ø,21761,16469
13 IF P=176 THEN Y=13Ø:A$="ｶﾁ" ELSE Y=1ØØ:A$="ﾏｹ" :DATA 261,2134,85,512,14,8,3
14 CMD PUT(241,Y),H%,PSET:LOCATE 66,18:PRINT"ｱﾅﾀﾉ "+A$+" s KEY":FOR I=1 TO 22:Y=
Y-((-1)^I)*(2*I+5):CMD PUT(25Ø,Y),V,PSET:NEXT  :DATA 2,-4Ø33,1Ø92Ø,255,Ø
15 I$=INKEY$:IFI$="s"THEN 4 ELSE 15 :DATA -3841,Ø      :'♥♥ BY H.UCHIDA ♥♥
```



〈カニ・レース〉波がたっているときだけ進める。なかなか勝てないよーん。このカニさんがテープを切るときに注目してほしい。あの右手、なんともいいね。よくリゾットやドリアにかざりのようにのっているカニの手があるけど、なんか「イタイイタイ」といってるみたいでいつも残してしまう。このゲームのカニの手をみて、ますます食べれなくなりそう。ホントはカニを食べるの大好きなのに……。北海道でおいしいカニを食べたいよーん。(なんか矛盾してるなあ……)

マクロス2

FOR PC-8001mkII,SR N80-BASIC

◆１画面のビジュアルNo.１

ルールは、ゴールまで壁にあたらないよう進んでいくという、かんたんなものだけど、もちろん、これはかなりムズくって、やっているとどんどん楽しくなってくる、あの『よっぱらい』系のゲームなのだ。

Ｚで上へ、Ｘで右へ、Ｃで左へと慣性運動する自機の動きがなかなかリアル。噴射のモクモクがチラッと見えるところなんか、私は感激してしまいました。

さて、当然、はじめたばかりのときはすぐやられるので、なんどもなんどもリプレイするでしょう。そんなときは、軽く、Ｙキーでリプレイです。

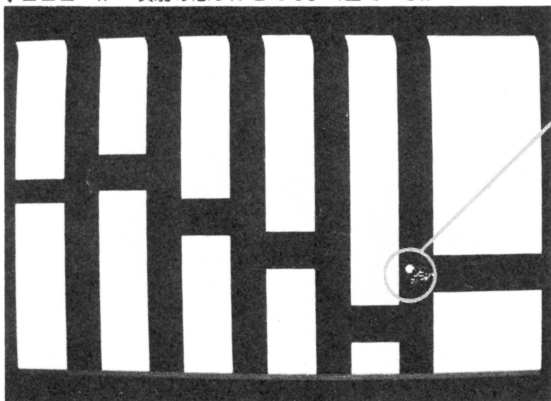


BY 矢作省吾

海に行って1000円プラス、海から帰ってプラスマイナス０なのだ！

ただいまパズルゲームを作っています。ほとんど完成！ あとは画面を作るだけ。ところで、マクロス１はどーなったんだろー。んで、最近あったできごとといえば、海辺で1000円ひろったこと。でも、喜んでいたら、海から帰るとき1000円落としてしまった。友だちにはバカにされてしまうし……。

↓ゴゴゴー!! 噴射の感じがとてもよく出ている!!



←１画面プログラム中ではキャラクタ、ピカ１。だからゲームも楽しくなるのだ。

■変数リスト

A%(n)……バルキリー用
B%(n)……ブースター用
L……レベル
R……通り道の座標
X Y……バルキリーの座標
I,J……INP用
V,W……バルキリーの移動量
S……バルキリーの先が何色か
A……WAIT

■プログラムの説明

10	初期設定
20〜 40	初期設定、画面作画
50〜 70	キー入力
80	何かの上に乗っているか
90	白い壁にぶつかったか
100	ゴールか
110〜120	バルキリー表示、キー入力
130〜140	GAME OVER
150	DATA

■参考

ジ・アニメ 59年8月号 付録 マクロスガイド

```
10 CONSOLE,,,1:COLOR1:WIDTH80,25:CMD SCREEN2,0,7:CMD COLOR,3:CMD CLS3:DEFINTA-Z:
DIM A%(33),B%(6):FORI=0TO24:READA%(I):NEXT:FORI=0TO6:READB%(I):NEXT
20 CMD LINE(0,84)-(30,97),0,BF:INPUT"LEVEL(1,2,3)";L:IFL<1ORL>3THEN20ELSEOUT81,0
:FORI=30 TO 270 STEP50:CMD LINE(I,0)-(I+20,199),0,BF:R=INT(RND(1)*(200-L*30))
30 CMD LINE(I,R)-(I+50,R+20),0,BF:NEXT:CMD LINE(I,R)-(319,R+20),0,BF:CMD LINE(31
6,R)-(319,R+20),1,BF:CMD LINE(0,196)-(319,199),2,BF
40 X=2:Y=86:CMD PUT(X,Y),A%
50 I=INP(5):J=INP(2):W=W-(I=251)*(W>-10)*2+(I<>251)*(W<10)*(4-L)
60 IF Y+W<0 THEN W=-Y ELSE IF Y+W>184 THEN W=184-Y
70 V=V-(I=254)*(V>-15)+(J=247)*(V<15):IF X+V<2 OR X+V>301 THEN V=0
80 IF(STATUSPOINT(X+V,Y+W+12)=3 OR STATUSPOINT(X+V+8,Y+W+11)=3)ANDW>0 THEN W=0
90 S=STATUSPOINT(X+15,Y+7):IF S=0 OR Y>183 OR STATUSPOINT(X+1,Y+2)=3THEN130
100 IF S=2 THEN 140
110 CMD PUT(X,Y),A%:X=X+V:Y=Y+W:CMD PUT(X,Y),A%:IFJ=247THENCMD PUT(X-3,Y+1),B%:A
=0^0^0:CMD PUT(X-3,Y+1),B%ELSEIFI=251THEN CMD PUT(X+6,Y+11),B%:A=0^0^0:CMD PUT(X
+6,Y+11),B%ELSEIFI=254THENCMD PUT(X+10,Y+8),B%:A=0^0^0:CMD PUT(X+10,Y+8),B%
120 GOTO 50
130 FOR I=1 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT:WIDTH,:PRINT "(((((BOMB)))))":GOTO 160
140 FOR I=1 TO 50:BEEP1:A=0^0^0:BEEP0:NEXT:WIDTH,:PRINT "Good":GOTO 160
150 DATA 32,16,0,0,0,0,-24056,168,26632,128,8234,0,16128,18,-16384,-20366,16143,
16131,0,252,-28678,48,-24534,160,-32534,10,5,63,-16129,-16129,-16129,63
160 INPUT "y/n";P$:IF P$="n" THEN END ELSE RUN
```



〈マクロス2〉みんながやって見せてくれたんだけどなかなかクリアできないんだよね。ちょっと下にいくのがむずかしいみたい。けむりがかわいい。このキャラクタがなんかいろいろなものに見えない？ 少女ゆきは「かわいい生き物かなにかが、手を上ななめ45度と下ななめ45度にひろげてとんでいるように見える」といっております。やっぱりこの編集室にはまともな人間が居つくはずがない。これで証明されたわけだ。ということは、あたいはどーなるんだ、ん!?

BAT EAT（バット イート）

FOR PC-8801シリーズ N88-BASIC



↑こういうときは、ササササッと下におりて、おいしい土の子（ヘビの一種）をパクリ。



↑おおっと、あぶない。土の子は、ときどき、キミのコウモリを食べようとライトをあててくる。

PC-6001mk IIユーザーからPC-8801ユーザーになった康晃

ぼくの兄が就職したため、兄の持っていたPC-8801がぼくのところへ流れてきた、ラッキーな高1です。でも、今回投稿したプログラムは、まだ、88を使いだして間もないときなので××です。え～、最後にPC-6001mk IIユーザーへ。「MR.PCに負けないようにがんばろう」。今年の3月までPC-6001mk IIユーザーだったぼくより。



BY 坂井康晃

◆土の子とコウモリの戦い

ゲームはディスプレイのごく一部ではじまる。そして、同じところで終わる。ま、要するに、このゲームはディスプレイの中心付近しか使っていないということ。ん～。でも、そこがなかなか新鮮なのだ。

テンキーの[1]、[0]でコウモリを上下させ、下に発生する“土の子”を食べていくのがゲームの目的。

ときどき、土の子から出てくるライトに照らされてしまうとゲームオーバー。土の子との接触の仕方によっては食べられなくなるので、そこもまた少しおもしろさを増しているのだ。

■変数リスト

HSC……ハイスコア
SC……スコア
X,Y……コウモリの座標
Q,W……土の子の座標
R……光のX座標
IS……自分のスタイル
US……土の子のスタイル
UF……土の子フラグ
RF……ライトフラグ（でてるか）
CF……ライトフラグ（でる時か）

■プログラムの説明

10	初期設定
20～70	画面設定
80	コウモリ
90	土の子
100	ライト
110～120	キー入力
130	土の子出現
140～160	光の移動
170～200	判定
210～220	エンディング

```
10 CLS 1:CONSOLE 0,25,0,1:SC=0:X=40:Y=10:Q=X:W=12:R=45:RF=0:CF=0:IS=0:US=0:UF=0
20 COLOR 1:LOCATE 33,9:PRINT"┌──────────────┐":LOCATE 32,10:PRINT"|";SPC(15);"|
31 LOCATE 32,11:PRINT"┘‾─          _ ─‾ └":LOCATE 32,12:PRINT"|    ‾─            "
50 LOCATE 32,13:PRINT"|   _─‾     ‾─_    |":LOCATE 32,14:PRINT"└──────────────=──┘"
70 COLOR 5:LOCATE R+2,12:PRINT"[=]":LOCATE 35,6:PRINT"HI-SCORE";HSC:LOCATE 36,8:
PRINT"SCORE"
80 COLOR 7:LOCATE X-1,Y:IF IS=1 THEN PRINT "^●^":IS=0 ELSE  PRINT "┌●┐":IS=1
90 COLOR 2:IF UF=1 THEN LOCATE Q,W:IF US=3 THEN PRINT "O":US=4ELSE IF US=2 THEN
PRINT "o":US=3ELSE IF US=1 THEN PRINT "。":US=2 ELSE IF US=0 THEN PRINT ".":US=1
100 COLOR 6:LOCATE R,12:IF RF=1 THEN PRINT "(" ELSE IF CF=1 THEN PRINT " "
110 I$=HEX$(INP(0)):IF I$="FD" AND Y>10 THEN LOCATE X-1,Y:PRINT "   ":Y=Y-1
120 IF I$="FE" AND Y<13 THEN LOCATE X-1,Y:PRINT "   ":Y=Y+1
130 IF UF=1 OR CF=1 THEN 140 ELSE IF INT(RND(1)*6)=1 THEN UF=1
140 IF RF=1 AND R>40 THEN R=R-1 ELSE IF RF=1 AND R=40 THEN CF=1:RF=0:R=46
150 IF CF=1 AND R>=40 THEN R=R-1:IF R=40 THEN LOCATE R,12:PRINT " ":CF=0:R=45
160 IF RF=0 AND CF=0 THEN IF INT(RND(1)*J)+1=1 THEN RF=1
170 IF US><4 THEN 190ELSE IF Y=12 THEN SC=SC+10:BEEP 1:FOR I=1 TO 9:NEXT:BEEP 0
180 IF US=4 THEN UF=0:US=0:LOCATE Q,W:PRINT " "
190 IF CF=1 AND Y=12 THEN 210
200 LOCATE 41,8:PRINT SC:J=30-(SC/10):IF SC>280  THEN J=2:GOTO 80 ELSE 80
210 FOR I=1 TO 80:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:PRINT "Do you want to play again ?":IF SC>H
SC THEN HSC=SC
220 IF HEX$(INP(5))="FD" THEN 10 ELSE 220
```



〈BAT EAT〉つちのこの形はいったいなんなんだい？ ゆみの目にはちとつちのこには見えん。でもこのゲームはうまく遊べたから文句は言わないもん。あっ、そうそう、またまた脱線しちゃうけど、こうもりって、ひっくりかえっていて、木の枝かなんかにぶらさがって寝るんだよね。器用だなあ。ついでにもう少し脱線して、ゆみは中学の頃、カラスと呼ばれていました。テニス少女で色は真っ黒、声は大きくうるさいし、一緒にいれば先生に怒られてばっか。えんぎわるいというわけです。

タイル ペイント
TILE PAINT
FOR MSX(8K)



←NO. …で表示されているのがカラーコード。どんなふうになるのかは、カラーページを見てね。

BY 田家一夫

これでも私、満24歳です。信じられますか？

少しまえまでは「パソコン＝暗い」の方程式が成り立ったけれど、今では、コンピュータくらい知らないとダメみたいですね。近所の本屋さんでコンピュータ雑誌を買うと、今までは「この人、暗い人」という目付きで見ていたおねえさんが「最先端」という目に変わったようです。

◆中間色の色見本

C.G.などを作成するときに色にまよったら、このプログラムが役に立つかも。そうでなくたって、色見本というのはなんとなく楽しいものなのだ。

ファンクション・キーの１番を押すと、左上の箱のなかがカラーコード０から15まで変わる。同じようにして、ファンクション・キーの２番を押すと左下の箱のなかがカラーコード０から15まで変わる。そして、右の箱のなかには、左の２つをあわせた色が出てくる。色の組みあわせをいろいろ変えてやってみよう。

このプログラムのタイトルから、ゲームを連想して、期待していた人にはごめんなさい。でも、こういうユーティリティも、パソコン持ってるな～という感じがしていいでしょう？　遊ぶだけだったら、なにもＭＳＸじゃなくたっていいもんね。こういうシブさを楽しむところに、パソコンの高級感が出て、なかなか気分よいのだ。

■変数リスト
A……上の箱の色
B……下の箱の色
■プログラムの説明
10～ 40　初期設定
50～ 70　キー入力処理
80～ 90　上下の箱表示
100　中間色表示
■参考
MSXポケットバンク9　グラフィックス秘伝

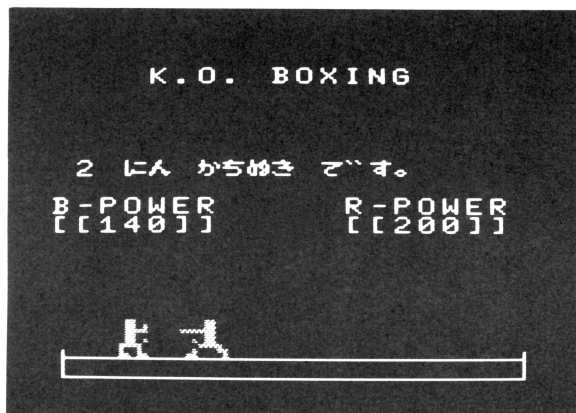
```
10 SCREEN1:COLOR1,15,15:ONKEYGOSUB80,90:
KEY(1)ON:LOCATE,3:KEY(2)ON:KEYOFF:PRINTT
AB(8);"TILE PAINT":LOCATE,8
20 FORI=1848TO1983:VPOKEBASE(7)+I,&HFF:N
EXT:FORI=1984TO1991STEP2:VPOKEBASE(7)+I,
&HAA:VPOKEBASE(7)+I+1,&H55:NEXT
30 FORI=28TO31:VPOKEBASE(6)+I,&H11:NEXT:
FORI=1TO6:PRINT"ぬねねねねぬ        ぬりりりりりりりり
りりりぬ":NEXT:FORI=1TO7:PRINT"ぬららららぬ
 ぬりりりりりりりりりりりぬ":NEXT
40 FORI=8TO21STEP13:LOCATE,I:PRINT"ぬぬぬぬぬ
ぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬ":NEXT:LOCATE,14:
PRINT"ぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬ":PRINT"ぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬぬ
ぬぬ":A=14:B=14:GOSUB80:GOSUB90
50 IFA=15THENA=0
60 IFB=15THENB=0
70 GOTO50
80 A=A+1:VPOKEBASE(6)+29,A*16:PRINT:LOCA
TE7,11:PRINT"NO.";A:GOTO100
90 B=B+1:VPOKEBASE(6)+30,B*16:PRINT:LOCA
TE7,18:PRINT"NO.";B
100 VPOKEBASE(6)+31,A*16+B:RETURN
```

ポシェット裏面場

〈LOLIのすべて〉LOLI。本名、匿名希望。出生年月日、特に秘す。が、ポシェット班ではでぶ大先生の数ヵ月前に誕生する。といって、でぶ大先生とは何の縁故もない。趣味は、あの悪夢の'85年5月号で書かれているよーにカワユイ女のコを観ること（とされている）。なんせ成人女性を見ると恐怖感が先走り、話をするなぞとんでもない！　という超ド級の女性恐怖症なんだ（原因は現在の環境にも起因する、と思う）。というわけで、ボクは『変態』だの『ロリコン』だの『２次コン』だの罵声を受け続けています。

K.O. BOXING（ケーオーボクシング）

FOR MSX(8K)



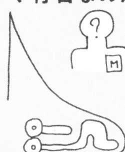
←グングンとボクシングしちゃうMSXの青春を感じるな〜。ちなみに作者の持っている記録は、15人抜きだそうです。

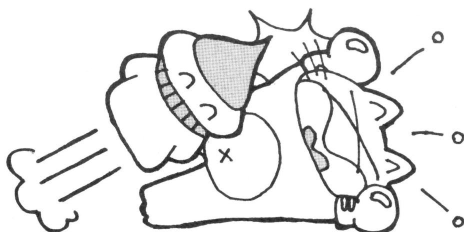
BY MAKKENJY

N高ブラスバンドといえば実はものすごく有名なのだ

こんにちは、N高ブラスバンドのMAKKENJYです。ちなみにイラストは私の吹いている楽器です。初採用なので、家族でお祝いしてくれました。いやー、しかし、この作品、自分で自信作だとわめいていたかいがありました。今井、まんさく、おまえらもがんばれよ。

私のがっきです。





■変数リスト

M……かちぬいた人数
O……敵のパワー
P……自分のパワー
X……自分のX座標
T……敵のX座標

■プログラムの説明

10	初期設定1
20	画面設定
30	初期設定2
40〜70	キー入力処理・自分移動、攻撃処理
80	勝負判定
90	スプライトデータ

```
10 DEFINTA-Z:SCREEN1,1,0:COLOR15,1,1:WID
TH20:FORI=0TO3:READS$:A$="":FORJ=1TO16ST
EP2:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(S$,J,2))):N
EXTJ:SPRITE$(I)=A$:NEXTI:M=0:ONSPRITEGOS
UB70:P$="V15S2M4000A":T$=" K.O. BOXING"
20 CLS:PRINT"    "+T$:LOCATE0,15:PRINT"├
────────────────┤";:PRINT"└
──────┘":LOCATE0,7:PRINT"B-POWER      R-P
OWER":LOCATE0,5:PRINTM;"にん かちぬき です。"
30 O=100+M*20:P=200:X=188:T=48:PLAYP$
40 K=STICK(0):X=X+((K=3)*(X<188)-(K=7)*(
X>52))*2:R=RND(1)*3:IFR=0THENW=3ELSEIFR=
1ANDT<188THENT=T+2ELSEIFT>52THENT=T-2
50 IFSTRIG(0)=-1ANDQ=0THENQ=1ELSEQ=0
60 PUTSPRITE0,(X,106),8,Q:PUTSPRITE1,(T,
106),5,W:LOCATE0,8:PRINTUSING"[[###]]
  [[###]]";O;P:W=2:SPRITEON:GOTO40
70 IFQ=1ANDW=2THENO=O-10ELSEP=P-10
80 SPRITEOFF:IFP<1THENPRINT"まけ":PLAYP$:E
NDELSEIFO<1THENPRINT"かち":PLAYP$:FORI=0TO
3000:NEXT:M=M+1:RETURN20ELSERETURN
90 DATA06161E06160F091B,0C0CFC0C2C1E2361
,606878606 8F090D8,30303F303478C486
```

◆**正真正銘のボクシングゲーム**

シュシュッ、シュシュッてなもんでボクシングゲームでっす。

フットワークは、カーソルキーの左右。こいつで相手にササッと近づき、ハチのようにさす！　パンチをはなつときは、ご存じのように（こういうときはたいていそういうものなのだ）スペースキー。ほとんどゲームの説明なんぞする必要もないようなものだ。

ボクシングの楽しさは、きっと、やっぱり相手をたおすところにあるんだと思う。"ブチのめす！"——そんな気迫が自分で楽しくなってくるんだ。

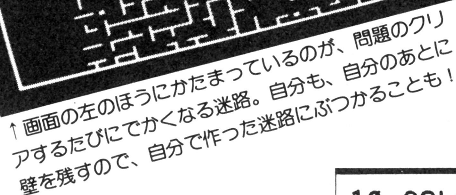
だから、逆にノックアウトされてもそれはそれでいっそさわやか（なのかどうか）。

このプログラムは1画面であるためにKOされると"まけ"と出て、OKが出る。リプレイは、再びRUN！



〈K. O.BOXING〉ワンツー、ワンツー、ワンツースリーの世界なわけだ。このゲームは、ほとんどなぐりあいの世界。イテイテ〜ッといわんばかりのボクシング。今、あのボクシング用グローブがファンシーショップやおもちゃ屋さんに売っているでしょ。知ってる？　あれすご一く欲しいけど、みんなは「ゆみちゃんだけには持たせてはいけない」と言って買おうとするのをじゃまします。へへへ……こんどの給料で買っちゃうもんね。（これで東京も安心して住めなくなります）

メイズ
MAZE
FOR MSX(8K)



↑画面の左のほうにかたまっているのが、問題のクリアするたびにでかくなる迷路。自分も、自分のあとに壁を残すので、自分で作った迷路にぶつかることも！

テクポリ本誌とあわせて黒帯だと喜ぶ、まだ2回目のうんばばっ!!
BY ウンババやすき

ウンババ やすき だよ～っ!

HELLo!

こんにちは、ウンババやすきです！　2回送って2回とものるなんてーっ、ゲッヘッヘ。TEIJIROさんとか佐藤さんとか目指してがんばろーっと!! けど、ぼくはあきっぽいので、次に出すのはいったいいつになるかな～!?　では、さようなら～!!

■変数リスト
ME……面数
SC……スコア
X,Y……自分の座標
PX(n),PY(n)……自分の座標増分

■プログラムの説明

10～ 20	初期設定
30	タイトル表示
40～ 90	各種データの設定
100	画面作成
110～120	迷路作成
130	自分表示
140	自分移動・衝突判定
150～160	面クリア判定

◈反射神経式迷路ゲームはムズい!!

ハッと気づくと、もはやゲームはいやおうなしにはじまっている。

キミはちょっとヘビみたいに自分の体のあとをのこしながら、進んでいこう。操作は、カーソルキー。赤い壁は迷路になっていて、もちろん、ぶつかると死ぬ。

とはいっても、はじめは赤い壁の迷路なんてほんのわずか。ときにはなにもしなくたって脱出できるほど。赤い迷路をぬけたらそのまま画面の右端まで、ズズーッと突進。右端にたどりつけば、1面クリアになる。

うわ～、か～んたん！　と思うのははじめだけ。面クリアしていくたびに赤い壁の迷路はどんどん増えていくのだ。リプレイキーはなし。勝手にリプレイをはじめるので、そのつもりで。

```
10 COLOR 8,1,1:SCREEN 2:DEFINT A-Z
20 OPEN"GRP:"AS #1:DIM CH$(18)
30 PSET(90,85),1:PRINT #1,"< MAZE >":FOR
 J=0 TO 4000:NEXT
40 R=RND(-TIME):ME=1
50 FOR I=1 TO 18:READ CH$(I):NEXT
60 DATA ┌,┬,┐,├,┼,┤,└,┴,┘,─,│,・," "," ",
" "," "," "," "
70 FOR I=1 TO 4:READPX(I),PY(I):NEXT
80 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
90 CLS:X=15:Y=90:SK=2
100 LINE(12,0)-(250,192),10,B
110 FOR A=0 TO 23:FOR B=5 TO ME+5
120 PSET(B*8,A*8),1:PRINT #1,CH$(RND(1)*
18+1):NEXT B,A:I$=INPUT$(1)
130 PSET(X,Y),2:ST=STICK(0):SP=(ST+1)/2:
IF SP THEN SK=SP ELSE SP=SK
140 X=X+PX(SP):Y=Y+PY(SP):IF POINT(X,Y)>
1 THEN PLAY"V15L16CDEDC":COLOR 15:PSET(1
45,1),1:PRINT#1,USING"SCORE=#####";SC:FO
R J=0 TO 5000:NEXT:RUN
150 IF X=249 THEN PLAY"V15L16CDEFGFEDC":
SC=SC+ME*300:ME=ME+1:GOTO 90
160 SC=SC+1:GOTO 130
```

ポシェット裏面場
〈MoMoのすべて〉ゆみちゃんから自己紹介を頼まれたので、MoMoのすべて（?）を公表します。昭和40年1月28日生まれ。東京出身。現在、栃木に住む。埼玉の某大学に在籍。専攻は数学。教員志望。恋人なし（?）。たけちゃんとは高校からの友達。MZ-2200のユーザー。カシオのポケコン（FX-780Pどこへいったんだ！）をこよなく愛す。本当は、根っからの鉄道ファン。現在、飯島真理ちゃんのファンで、河合奈保子ちゃんetc. のファンでもある。現在、MZはFortranマシーンと化している。

みみできくゲーム

FOR　MSX(8K)

◆耳がすっごく敏感になる！

ピピピピ……と音が鳴る。カーソルキーでクラブを動かしていくと、音の大きさがスルルッと変わっていく。

音がいちばん大きい地点、そこに目的の宝があるためだ。でも音の大きさは目的に近づくほど、微妙になってくるので最後はもうカンに頼るのみ！

目的の宝にピタリ重なったら成功。またはじめからスタート。キミは何回連続でたどりつけるかな？　タイム0でゲームオーバー。リプレイはY。





ぼくは、「うど&なお」のなおです。どうせボツだと思っていたけれど、まぐれで採用されました。見おぼえのある緑色の封筒。前にきたボツ通知よりも大きく、速達なので、「もしかしたら」と2秒で封を破り、中のものを取り出しました。中には夢にまで見た採用通知。そのあとは、もう、なにもいえません。

BY
うど　&　なお
コンビのプログラマー
うど&なお(代表なお)

■変数リスト

X,Y……自分の座標
XX,YY……自分の座標増分
T……タイム
S……キー入力
P……スコア
AC……音の大きさ

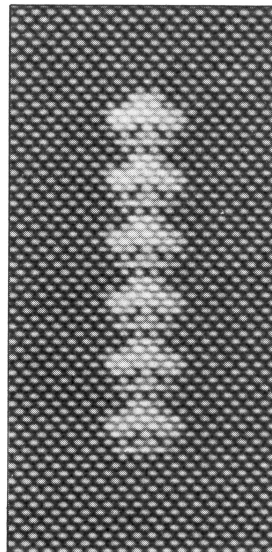
■プログラムの説明

10	REM
20～ 50	初期設定
60～ 80	キー入力・自分移動
90	自分表示
100～110	音の大きさ設定
120	タイム処理
130	面クリア
140～150	ゲームオーバー



↑右のほうへ行くと音が大きくなる。ササッと右へ寄って音がいちばん大きくなるところを探す。ピピピッ、ここだ！　と思ったら、サッと下のほうへ向かえ！

```
10 'みみで゛きくケ゛ーム    By うと゛&なお
20 SCREEN1:WIDTH 29:KEYOFF
30 CLS:P=0:G=10:LOCATE 1,24:PRINT "SCORE
 0       TIME 100";
40 X=0:Y=0:T=0:R=RND(-TIME)
50 XX=INT(RND(1)*27):YY=INT(RND(1)*21)
60 S=STICK(0):LOCATE X+1,Y+1:PRINT" "
70 X=X+(S=3)*(X<27)-(S=7)*(X=>0)
80 Y=Y+(S=5)*(Y<21)-(S=1)*(Y=>0)
90 LOCATE X+1,Y+1:PRINT"♣"
100 OC=15-ABS(X-XX)¥3-ABS(Y-YY)¥3
110 PLAY"L64V=OC;O5C"
120 T=T+1:LOCATE 20,24:PRINT 100-T;
130 IF X=XX AND Y=YY THEN PLAY"V15O5L64E
":P=P+100-T:LOCATE 6,24:PRINT P;:LOCATE
X+1,Y+1:PRINT " ":G=G-1-(G<1):GOTO 40
140 IF T=>100 THEN LOCATE XX+1,YY+1:PRIN
T"*":LOCATE 0,0:PRINT "Try again ? (Y/N)
":K$=INKEY$:IF K$="Y" THEN 30 ELSE IF K$
="N" THEN END ELSE 140
150 FOR I=0 TO G*5:NEXT:GOTO 60
```



←だだだっと画面をかけおりる、キミのクラブ。音はさらに大きくなって、目的地が近いことを教えてくれるのだ

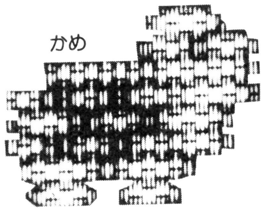
ポシェット裏面場

〈MoMoのすべて〉の正しい読み方　メガネおにからはじさらしを強要され、変態のすべて(?)をさらします。大東亜戦争末期まちがって出生する。江戸出身。現在都落ち。かたいなかの歌舞伎町大学に住み込み。専攻はさんすう。ちかん志望。茶のみともだちなし(?)　春うららとはエッチな関係。つけもの石のユーザー。そろばんをこよなく愛す。本当は根っからくらい趣味。現在、ハンバーグと乳牛etc.のファンでもある。現在つけもの石は電卓マシーンと化している。(作・全女性のアイドル?)

うさぎとかめのかけくらべ

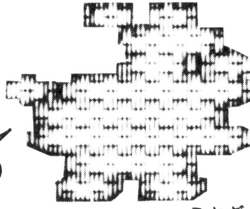
FOR MSX(8K)

かめ





さっき起きたばかり！



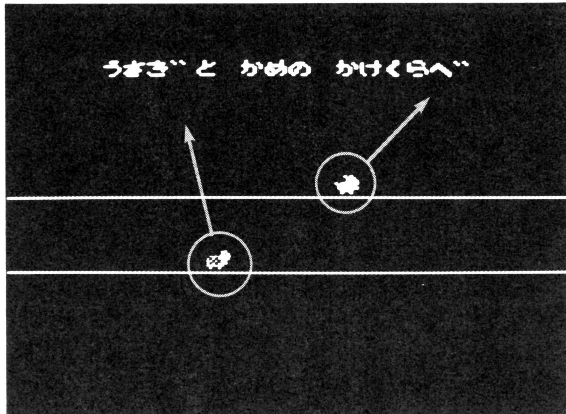
うさぎ

ファミコンのドルアーガの塔であっさり60面をクリアした高1生！

BY 川本健二

札幌厚別高校の１年生です。パソコンで遊んでしまいました。３年間パソコンをやっていて視力は0.1です。おかげで黒板もよく見えません。このゲームは、キーが危険なので友だちの家でやるといいでしょう。電器屋でぼくがやっていたら店の人に「キーがこわれるからやめろ」といわれました。





←やっぱりどうしてもうさぎの勝ちになっちゃうのかな。でも、実はキミには必殺技がある。プログラムを改造してうさぎを眠らせればいいのだ

■変数リスト

X……かめのX座標
U……うさぎのX座標
S……キー入力
F……うさぎの座標増分

■プログラムの説明

1	初期設定
2	かめ移動処理・かめ・うさぎの表示
3	ゴール別判定
4	リプレイ
5	スプライトデータ

◆足まで動くキャラクタがかわいい！

RUNするとスタート音がして、うさぎが走り出す。カーソルキーの→をハイパーでたたいて、かめを走らせよう。パソコンの動かすうさぎと、キミの走らせるかめの、ハイパーレースなのだ。

もちろん、カーソルキーを押しっぱなしでは走らないようにしてある。

キャラクタは、１画面プログラムなのになかなかかわいくて、走るときにちゃんと足まで動くのがなかなか。

おはなしでは、うさぎが途中でいねむりをして、かめが勝つことになるんだけれど、パソコンではそうもいかない。ときどき、うさぎがいねむりなんかすると、とてもいいんだけどね。

走るときの音もそれなりにある。どちらかというと、見てきいて楽しむゲームだといえる！

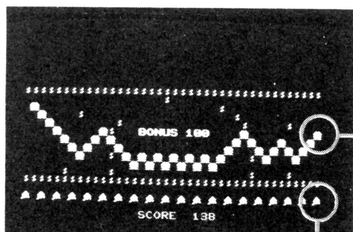
```
1 DEFSNGA-Z:F=.6:P=3:X=32:SCREEN1,0,0:WI
DTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1:BEEP:FORI=14336
TO14375:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:
VPOKE363,255::VPOKE8197,176:FORI=6500TO6
523:VPOKEI,45:VPOKEI+128,45:NEXT:LOCATE8
,4:PRINT"うさき゛と かめの かけくらへ゛":PUTSPRITE0,(3
2,81),15,0
2 PUTSPRITE1,(32,113),12,2:PUTSPRITE2,(3
2,113),10,3:PLAY"V13ARARARO5A":FORI=0TO2
700:NEXT:FORI=0TO7:SOUNDI,0:NEXT:SOUND8,
16:SOUND12,2:SOUND13,8:FORU=32TO216STEPF
:S=STICK(0):X=X-(S=P):P=3-S:PUTSPRITE0,(
U,81),,UMOD2:PUTSPRITE1,(X,113)
3 PUTSPRITE2,(X,113),,3-(S=3):IFX=216THE
NSOUND7,8:PLAY"V13AGAGEDC":LOCATE9,7:PRI
NT"かめさんの かちて゛す !!":GOTO4ELSENEXT:SOUND7,
8:PLAY"V13O3CEDEC":LOCATE9,7:PRINT"うさき゛さ
んの かちて゛す!"
4 IFSTRIG(0)THENRUNELSE4
5 DATA 14,E,D,BF,7E,7F,3C,18,14,E,D,BF,7
E,7F,3C,24,0,0,78,AC,D4,AC,B4,0,6,5,7,3,
2,2,48,48,6,5,7,3,2,2,48,84
```



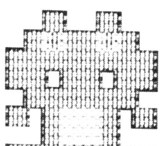
〈うさぎとかめのかけくらべ〉どーしてもうさぎに勝てないというのは、持って生まれた運命なのだろうか……。かめさんがんばってくれェ〜。普通のときは、かめさんはかめさんなりにのろのろゆっくり歩いてかわいいところもあるんだけど、うさぎとくらべると、白いからだに赤い目が映えて、もこもこっとしたしっぽがかわいくてかめさんの負けになってしまう。みんなーっ!! 絶対にかめさんを勝たせてあげてください。お願いします。

PAMPUU SOS
パンプ　エスオーエス

FOR X1シリーズHu-BASIC



↑ここで使われているパンプは『ぺっちゃんこ』のパンプと同じ



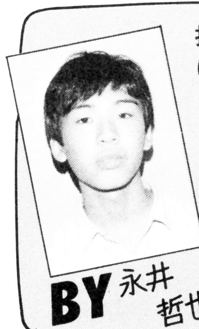
↑パンプネコ

→アイスクリーム

◆パンプネコのよっぱらいゲームなのだ

X１のユーザーで、ポシェットの愛読者なら、このキャラクタに見おぼえあるだろう。このネコは、『ぺっちゃんこ』のパンプネコなのだ!!

RUNさせて、スペースキーで上下させながら爆弾にあたらないように右端へ行こう。端にたどりつけば100点、爆弾にあたってしまうと、ゲームオーバー。リプレイはRETURN。



BY 永井哲也

採用通知を画ビョウで壁にはって毎日ながめている……なんてウソです

はじめまして、永井哲也です。へたな字ですみません。封筒が届いたとき、ボツ通知かなー、と思いつつ開いてみると、なんと採用通知。……机でこの文章を書いていると力がはいって字がゆがみ、3回くらい書きなおしました。消しゴムで消していると紙も破れてしまって……。

■変数リスト
S……スコア
M……面数
X,Y……パンプネコの座標

■プログラムの説明
10　初期設定
20～ 40　画面表示
50～ 70　パンプネコの移動・表示
80～ 90　ラウンドクリア・スコア表示
100～110　ゲームオーバー処理
120～150　PCG定義

■参考文献
ポシエット　VoL.4 56ページ「HIGH DRIVE」
ポシエット　'85　No.2　17ページ「ぺっちゃんこ」

■チェックポイント
せっかくアイスのキャラを作ったのだから、これをゲーム中に使わない手はない、というわけで、おまけリストを打ち込んでみよう。パンプネコがアイスを取ると、10点追加されます。ペロペロ。

（パンプ）

```
10 WIDTH 40:S=0:M=0:CLICK OFF:GOSUB 120
20 INIT:CGEN 1:CLS:LOCATE 0,6:PRINT "●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●"
30 LOCATE 0,17:PRINT "●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●"
40 M=M+1:FOR I=1 TO 10+M*5:LOCATE INT(RND*33)+5,INT(RND*10)+7:PRINT "●":NEXT:LOC
ATE 0,19:PRINT "♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠ ♠":X=0:Y=7:TEMPO 125
50 COLOR 7:CGEN 1:IF STRIG(0) Y=Y-1 ELSE Y=Y+1
60 X=X+1:S=S+1:IF CHARACTER$(X,Y)<>" " THEN 100
70 LOCATE X,Y:PRINT "o"
80 CGEN:IF X=38 THEN BEEP 0:COLOR 6:LOCATE 15,11:PRINT "BONUS 100":S=S+100:LOCAT
E 15,21:COLOR 4:PRINT USING "SCORE ####",S:PLAY "V15O6B1R0B1R0B1R0B3R1B1R0B1R0B1
R0B3":PAUSE 30:GOTO 20
90 LOCATE 15,21:COLOR 4:PRINT USING "SCORE ####",S:PAUSE 5:GOTO 50
100 CGEN:COLOR 4,2:COLOR 4,0:SOUND 0,180:SOUND 1,12:SOUND 6,63:SOUND7,17:SOUND 8
,31:SOUND12,50:SOUND 13,9:LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER"
110 LOCATE 12,13:PRINT "HIT RETURN KEY":IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 110
120 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
130 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("3878F6FEFE7C380006060800040800000000408000408000")
140 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("002400000018180024 7EFFDB7EBD3CE7245AFFDB7EBD3CE7")
150 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("081C3E7F7E1D19000000000000438408 0081C3E7F7E3D5980")
160 RETURN
170 ' ********************************
180 ' *      PAMPUU SOS     For.X1     *
190 ' *       60/06/06    T.Nagai      *
200 ' ********************************
```

おまけリスト

```
45 FOR I=1 TO M:LOCATE RND*20+9,RND*9+7:PRINT "♠":NEXT
60 X=X+1:S=S+1:IF CHARACTER$(X,Y)="●"THEN100ELSE IF CHARACTER$(X,Y)="♠"THEN115
115 BEEP 0:PLAY "V15A1+AA-AA+A-AA":S=S+10:GOTO 70
```



〈PAMPUU SOS〉このネコ、かわい～!!　1番、目をひいたのはこのアイス。いっちょまえにとけてるんでやんの。今のアイスっていろんなのがあるのよね。ラーメンアイスとか、目玉焼きアイス、ゆきみだいふく、カレーアイスに、焼きイモアイス……。いろいろあるけれど、やっぱり今はハーゲンダッツのアイスが１番興味あるなあ。でもハーゲンダッツ（東京の青山と原宿にある有名なお店）はいつも長～い列で待たされるのがタマニキズ。でも、この時期ならあいているかな!?

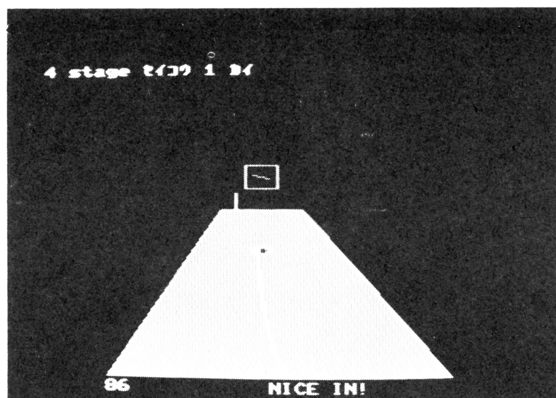
パッティング$\overset{\text{ゲーム}}{\text{GAME}}$

FOR X1シリーズ Hu-BASIC (G-RAM要)

◆10回パットして何回成功するか？

このところ、スタッフが熱中している『ワールドゴルフ』もいよいよＸ１に移植されるそうだけど、このパッティングGAMEでパターの練習を積んでおくといいかもね。

RUNすると、傾斜したグリーンとカップが、現れる。[4]、[6]キーで打つ方向を決めて、スペースキーを押す時間で打つ力を決める。スペースキーをはなすとボールがススーッ……。方向と力があわないとなかなか入らない。１ラウンドで10回やって何回成功するかおなぐさみ。



↑グリーンの向こうに見える黒板には、グリーンの傾きが表示されている。打つとラインがスーッと伸びて……うまく入ったときは、思わず声が出てしまいます！

■変数リスト
- O……打った回数
- T……成功した回数
- P$(n)…サウンド
- M$(n)…メッセージ
- A……グリーンの表示位置
- B……カップのY座標
- W……カップのX座標・ボールの方向指示
- V……グリーンの傾き
- G……パワー
- S……キー入力
- L……ボールのX軸の移動量
- M，N……傾きによるボールの移動量
- Z……カップインフラグ

■プログラムの説明

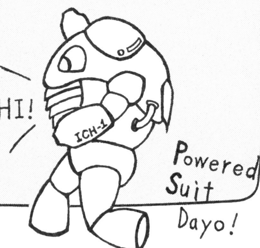
10～ 20	初期設定
30～ 60	画面表示
70～ 80	打つ方向の設定
90	パワー設定
100～110	ボールの移動
120	カップイン・アウト処理
130	ゲームエンド処理

■チェックポイント
40文字モードで１画面なので文句は無いけれど、80文字モード１画面でもいいから、線ではなく、ボールの移動にしてほしかったな。　（バンプ）

```
10 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:PLAY 500
20 T=0:O=1:P$(0)="O4C8":P$(1)="O5B5F3A5"
:M$(0)="MISS":M$(1)="NICE IN!"
30 CLS 4:A=INT(RND*170)+50:V=INT(RND*10)
-5:B=INT(RND*20):W=A+25:X=159:Y=185:G=0
40 PRINT O;"stage セイコウ";T;"カイ":LINE(50,1
89)-(A,90)-(A+50,90)-(269,189)-(50,189)
50 PAINT(X,Y),4,7:CIRCLE(W,95+B),5,7,.3:
PAINT(W,95+B),1,7:CIRCLE(X,Y),3,7
60 LINE(A+15,63)-(A+35,77),PSET,5,B:LINE
(A+20,70-V)-(A+30,70+V),PSET,4
70 LINE(W,80)-(W,89),PSET,6:S=STICK(0)
80 IF STRIG(0)=0 THEN LINE(W,80)-(W,89),
PRESET:W=W-(S=6)+(S=4):GOTO 70
90 IF STRIG(0) THEN G=G+1:LOCATE 5,24:PR
INT G;:GOTO 90
100 L=(W-X)/95:M=SGN(V)*.05:N=V*.005
110 X=X+L-M*(Y<160):M=M-N*(Y<160):G=G-1:
Y=Y-1:Z=-(POINT(X,Y)=1 AND G<15):PSET(X,
Y,7):IF Z=0 AND G>0 THEN 110
120 COLOR 6:LOCATE 19,24:PRINT M$(Z);:PL
AY P$(Z):T=T+Z:O=O+1:PAUSE 10:COLOR 7
130 IF O<11 THEN 30 ELSE LOCATE 14,0:PRI
NT T;"カイ":PLAY "O5D5ERG8E5RC":END
```


BY ICH　**大学の授業中にアイデアを練り、家に帰ってからプログラミング**

私は埼玉に住み、千葉の大学へ通う心身ともに健康な20歳の青年です。高校のとき、コンピュータを見て、「こいつはただものではない！」と思い、テレビのマイコン教室等のテキストを友人と必死こいて読んだのがはじまりでした。今回がはじめての投稿です。



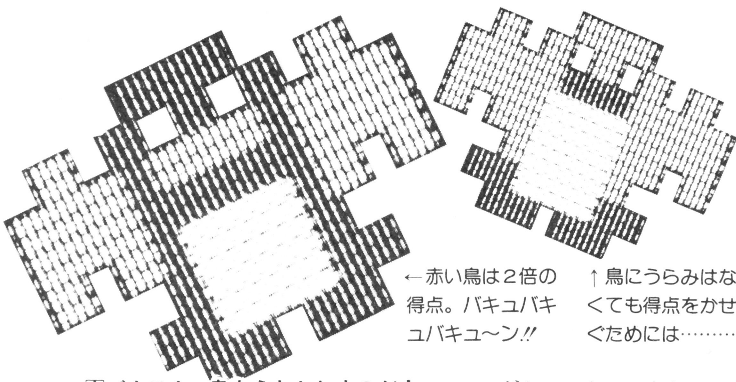


〈パッティングGAME〉ゴルフって、今１番興味あるなあ。このまえ、ゴルフの打ちっぱなしに行ったんだけど、はじめはなさけないの。ぜんぜんおもった方向にとんでくれないんだ。いっしょに行った人が、「まっすぐボールがとんでいくようにやってごらん」というんだけど、これが右や左にぶっとぶわけ。しばらく練習してやっとまっすぐとぶようになったけど、それも２、３回ぐらい。またすぐに右へ左へ乱打してしまった。絶対にうまくなるぞ〜。

BIRD HUNTER2

バード ハンター ツー

FOR X1シリーズ Hu-BASIC (G-RAM要)



←赤い鳥は2倍の得点。バキュバキュバキュ〜ン!!

↑鳥にうらみはなくても得点をかせぐためには………

BY SHIN'ICHI

画面を真白にする！　がモットーの、鳥にはなんのうらみもないプログラマー

鳥をうつのはやはりかわいそうなので、BIRD HUNTERシリーズはこれでおしまい。次の作品3本は大自信作なので期待してて！　ところで、私は鳥に、あと数10センチ前方に移動していたらあぶなかったところにベチャンとフンを落とされたこと以外は、うらみはありません。



◆バカスカ、鳥をうちおとすのだ！

④と⑥で左右に移動して、スペースキーで弾発射。鳥がうじゃうじゃバウンドしてるところをねらいうちしよう。一定時間内に何羽うちおとせるかな？

基本点は1羽30点、遠くなるのに従って＋5点、赤いのは2倍。

タイムが0になるとゲームオーバー。リプレイはスペースキー。

■変数リスト

- E(n, m)……鳥のY座標
- W(n)……鳥の座標
- Q(n)……パターンの種類
- M$……プレイヤーの形
- MI……弾が出るかフラグ
- T……タイム
- X……プレイヤーのX座標
- C(n)、D(n)……鳥の座標
- B(n)……鳥の種類
- J(n)……鳥の方向
- B$(n)……鳥の形・種類
- SC、HI……スコア、ハイスコア
- N、M……弾の座標
- B……鳥にあたったか判定

■プログラムの説明

- 5 〜 10　初期設定、変数定義、オープニング
- 15　タイム表示
- 20　キー入力、プレイヤー移動
- 25　プレイヤー表示、キー入力
- 30〜 35　鳥移動、表示、ゲームオーバー判定、処理
- 40〜 50　弾表示、鳥に当ったか判定、処理
- 55　スコア、ハイスコア表示
- 60　鳥の座標設定
- 65　キャラクタ設定
- 70〜 75　画面作成、PCG設定
- 80〜 85　PCGデータ

■注意

turbo BASICの場合は、40行中の、SCRN$の(　)内の第3パラメータ、",1" をとってください。

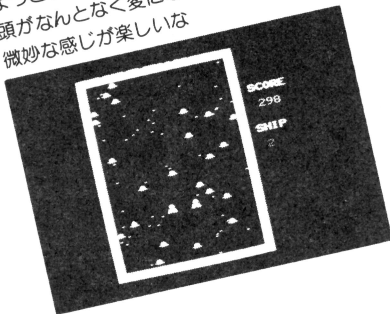
```
5 WIDTH40:INIT:DEFINTA-Z:DIME(17,3),W(7):FORI=0TO17:E(I,1)=-(I=<9)*(I+10)-(I>9)*
(28-I):E(I,2)=E(I,1)-3:E(I,3)=E(I,2)-3:NEXT:M$=CHR$(29)+" ♥♦ ":CSIZE2:GOSUB65
10 MI=0:T=200:X=20:FORI=1TO7:C(I)=5:W(I)=0:B(I)=0:J(I)=1:Q(I)=RND*2+1:D(I)=E(W(I
),Q(I)):NEXT:REPEAT:LOCATE4,8:PRINT#0"※BIRD HUNTER 2※":UNTILSTRIG(0):CSIZE:I=1
15 CLS:REPEAT:T=T-1:CGEN:COLOR2:LOCATE30,22:PRINTUSING"TIME **#";T:COLOR7
20 REPEAT:CGEN1:ST=STICK(0):XX=(ST=4)-(ST=6)-(X+XX<5)+(X+XX>35):ONMI GOSUB"B"
25 COLOR7:X=X+XX:LOCATEX,20:PRINTM$:IF STRIG(0)ONMI GOSUB"A":N=X+1:M=19:MI=1
30 LOCATEC(I),D(I):PRINT"  ":C(I)=C(I)+J(I):IF(C(I)>35)+(C(I)<5)J(I)=-J(I)
35 W(I)=W(I)+1+17*(W(I)>16):D(I)=E(W(I),Q(I)):LOCATEC(I),D(I):PRINTB$(B(I)):I=I+
1:UNTILI=8:I=1:UNTILT=0:LOCATE10,10:CSIZE2:CGEN:PRINT#0"GAME OVER":SC=0:PLAY"O7F
1EFCDCR9F":GOTO10:LABEL"B":IFM-1<3 MI=0:GOSUB"A":RETURN '┌※BIRD HUNTER 2※───┐
40 LOCATEN,M:PRINT" ":B=INSTR("●○",SCRN$(N,M-1,1))        '│     3 ヲ サクセイチュウ    │
45 IFB>0 FORS=1TO7:IF(C(S)=N)*(D(S)=M-1)GOTO55ELSENEXT    '└──────by SHIN'ICHI───┘
50 M=M-1:LOCATEN,M:PRINT"♣":RETURN:LABEL"A":LOCATEN,M:PRINT" ":RETURN
55 LOCATEC(S),D(S):CREV1:PRINTB$(B(S)):CREV:PLAY"O7F1EFCDC":SC=SC+30*(B(S)+1)+(1
9-Y)*5:HI=HI-(SC-HI)*(SC-HI>0):COLOR3:LOCATE3,22:CGEN:PRINTUSING"SCORE**###  HI-
SCORE**###";SC;HI:LOCATEC(S),D(S):PRINT"  ":MI=0:COLOR7:CGEN1
60 C(S)=5+RND*30:W(S)=0:Q(S)=1+RND*2:B(S)=RND:J(S)=1:D(S)=E(W(S),Q(S)):GOTO20
65 B$(0)="●♠":B$(1)="○♠":DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0")):CLICKOFF
70 LINE(0,0)-(319,180),PSET,1,BF:FORI=0TO320STEP31:CIRCLE(I,180),18,7:TEMPO3000
75 PAINT(I,163),7:NEXT:FORI=224TO229:READP$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(P$):NEXT:RETURN
80 DATA0000000E0E0E0E000E55FFFFBF1F3F1B0E55F1FFBF1F0E00,00000000E0E0E000E55FFFF
BF1F3F1B0040EEE0AE0E0E00,0000000000000000040E0E0A0008000000040E0E0A0000000
85 DATA00000070F1F1F1F000000000000604000000000708161410,18181898D8FCE4C008080C0C
080C1C0018181C9C5C3E273F,000000000000000000183C3C18000000000080400000000
```



〈BIRD HUNTER2〉あたるとピヨッと鳴き声もかわいい。相手は攻撃してこないし、おだんごのような雲もファンタジーの世界。ほのぼのしていてかわいいなあ。ゲームの雰囲気が最高だね。あっ、おなかがすいたなあ。この雲がますますおだんごに見えてくる。おだんごは、からだんご（といってもとうがらしやタバスコがからんでいるのではありません。あのあまからしょうゆだんごです）が大好きです。記録、3個1本組を9組食べました。たいしたことありません。

DOUBLE ATTACK（ダブル アタック）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(G-RAM要)



↓サッとはなれたり、くっついたり。ちょっとおかしなゲームだけれど、うむむ頭がなんとなく変になりそうでならない微妙な感じが楽しいな

◆見た目がちょっと異様！

2台のスターシップを閉じたり開いたりして、上からやってくるUFOをさけるゲーム。UFOに3回ぶつかるとゲームオーバー。リプレイはリターンキーだ。おおっと、2台がくっついたりはなれたりするためのキーは、4と6。交互に使うのだ。

BY 立石裕之



ポケコンはほしいけどディスクドライブもほしいX1Cユーザー

今、ぼくはとてもポケ　ンがほしいのです。X1Cというパソコンを持ちながらも、なぜかポケコンがほしいのです。かといって、ぼくはポケコンを買ったりはしません。なぜなら、FDDを買おうと思っているからです。最近はテープからロードするのに待つ時間があまりにも長く感じるのです。

■変数リスト

X1、X2……各スペースシップのX座標
SC……スコア
SP……残りのスペースシップの数

■プログラムの説明

100～110	PCG設定
120	初期設定
130～150	画面作成
160	座標設定、残り数表示
170	UFO表示
180	キー入力
190	前のスペースシップを消す
200	画面スクロール
210	スペースシップの移動、UFOとの衝突判定
220～230	スペースシップ、スコア表示
240～260	UFOとの衝突処理
270～280	ゲームオーバーの処理

■チェックポイント

ちょっとUFOの数が多すぎて難かしいね。半分にしてみよう。おまけリストを打ち込んでみてください。ついでにハイスコアも付けてしまった。（バンプ）

■注意

X1turboのturboBASIC(CZ-8FB02、CZ-8CB02)でこのプログラムを打ち込むときは、210行のSCRN$の第3パラメータ",1"をはぶいてください。つまり、SCRN$(X1,17)="1" OR SCRN$(X2,17)="2" とするわけです。こうしないと、スペースシップがつねに爆発してしまいます。う～む、なぜなんだろう？（同じくバンプ）

```
100 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("183C3C185A7EFFC3182424185A5ADBDB182424185A5ADBC3")
110 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("00183C3CFF000000005A2424FF3C420000182424FF000000")
120 WIDTH 40:INIT:DEFINTA-Z:CLICKOFF:SC=0
130 LINE(7,0)-(26,24),"■",B:CREV1:COLOR6:LOCATE10,0:PRINT"DOUBLE ATTACK":CREV
140 COLOR7:LOCATE 28,5:PRINT"SCORE":LOCATE28,10:PRINT"SHIP"
150 FORP=1TO50:PSET(INT(RND(1)*144)+64,INT(RND(1)*184)+8,7):NEXT
160 FOR SP=2 TO 0 STEP -1:TEMPO1000:X1=16:X2=17:LOCATE 28,12:COLOR3:PRINT SP
170 CGEN 1:COLOR 7:LOCATE INT(RND(1)*18)+8,1:PRINT "1":PLAY"V1205C1D1"
180 S=STICK(0):A=((S=4)*(X1<25))-((S=6)*(X1>8))
190 CGEN:LOCATE X1,17:PRINT" ":LOCATE X2,17:PRINT" "
200 CONSOLE 1,23,8,18:LOCATE 9,1:PRINT CHR$(15):CONSOLE
210 X1=X1+A:X2=X2-A:IF SCRN$(X1,17,1)="1" OR SCRN$(X2,17,1)="1" THEN 240
220 CGEN 1:LOCATE X1,17:PRINT"0":LOCATE X2,17:PRINT"0"
230 CGEN:COLOR4:LOCATE 28,7:SC=SC+1:PRINT SC:GOTO 170
240 COLOR 6:LOCATE X1,17:PRINT"*":LOCATE X2,17:PRINT"*"
250 COLOR,2:PAUSE2:COLOR,0:TEMPO100:PLAY"A1R3G1FEDC"
260 CONSOLE 1,23,8,18:CLS:CONSOLE:NEXT
270 COLOR7:LOCATE 12,7:PRINT"GAME  OVER":COLOR6:LOCATE12,10:PRINT"HIT RETURN"
280 I$=INKEY$(0):IF I$=CHR$(13) THEN RUN ELSE GOTO280
```

おまけリスト

```
115 F=0:HS=0
145 LOCATE 28,0:PRINT "HI-SCORE":COLOR 5:LOCATE 28,2:PRINT HS
170 CGEN 1:COLOR 7:PLAY"V1205C1D1":F=(F=0):IF F THEN LOCATE INT(RND(1)*18)+8,1:P
RINT "1"
275 IF HS<SC THEN HS=SC
280 I$=INKEY$(0):IF I$=CHR$(13) THEN GOTO 120 ELSE GOTO 280
```



〈DOUBLE ATTACK〉2つ1組で対称に動くから1つのほうばかりに気をまわしていると、すぐ死んじゃう。あのバンプでも「これはなかなかむずかしい……」といっていた。もちろん、ゆみにもむずかしかったです。これこそ「二兎を追う者は一兎をも得ず」ってなわけ。ゆみなんか1つでもだめなのに2つになってできるわけないじゃん。も～ムリなことさせないでよお。これ以上はじをかきたくないも～ん。(存在そのものがはずかしかったりして……)

守備練習ゲーム

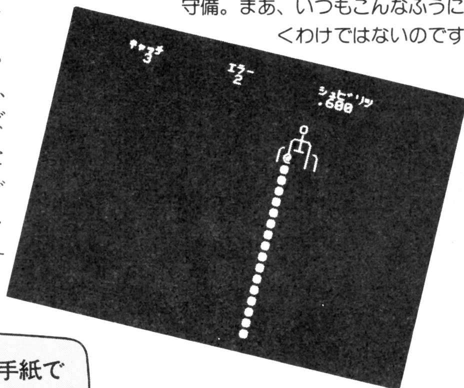
FOR FM-7/NEW7/77

◈**スライディングキャッチは最高**

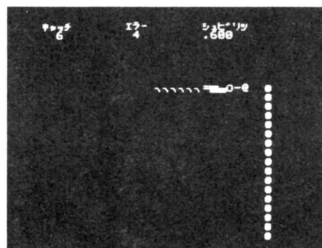
最近どことなくたるんできたFM-7ユーザーのキミに、特打ちノック50本。

左右の移動は4と6のキー。うまく、グローブ(@)にボール(●)をあてれば守備成功。うんと遠くにボールが打たれたときは、あわてずスライディングキャッチ！　Aで左へ、Dで右へスライディングできる。50球のノックがすめば、ゲームオーバーだ。

↓ナイスキャッチ。これは、ごくふつうの守備。まあ、いつもこんなふうにうまくいくわけではないのです



↓スライディングキャッチ！　をしようとしてとびついたがおしくもまにあわず！　やっぱり、スライディングでとったほうがカッコいいもんね





テクノポリスの手紙で母親に起こされたウルトラ7、哀愁の日々

8月12日午前10時、私は熟睡していたが、どこからか叫び声。私は、セブンに変身しようとウルトラアイを取り出したが、どうせゴキブリが出たか、トイレにンコがつまっているのだろうと思った私のところへ母がズシリズシリと走ってきて「テクノポリスから手紙よ」というではないか。こっちゃー、先にのってごめんちゃん！

■変数リスト

C……キャッチ数
E……エラー数
S……守備率
B,A……ボールの座標
X……人間の横座標
N……グローブの座標

■プログラムの説明

1	タイトル表示
2	初期設定
3 ～ 4	画面設定
5 ～ 6	キー入力
7 ～ 8	人とボールをかく
9 ～10	左へスライディング
11 ～12	右へスライディング
13	人を消す
14	ボールをとったか？
15 ～16	結果表示

■参考

「テクノポリス」84年2月号、142ページ“ベースアタック”

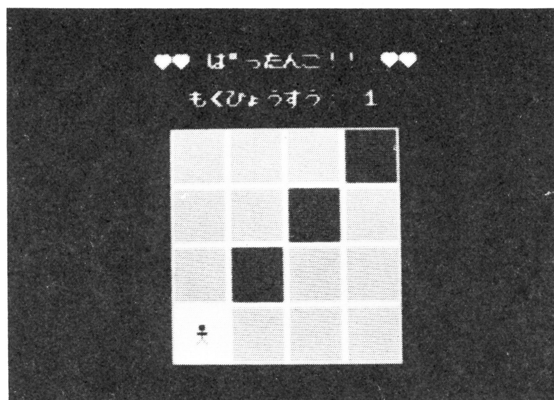
```
0 CLS:' シュビ゛レンシュウゲ゛ーム    by M.K    1985年 5月 8日 7時 6分 28秒
1 SYMBOL(0,0),"シュビ゛レンシュウゲ゛ーム",6,9,3:SYMBOL(150,80),"by M.K",5,5,5:A$=INPUT$(1)
2 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:RANDOMIZETIME:COLOR7,0:C=0:E=0:S=0
3 CLS:LOCATE3,0:PRINT"キャッチ","エラー"SPC(7)"シュビ゛リツ":B=INT(RND*31)+3:A=23:X=15
4 LOCATE4,1:PRINTC,E;SPC(7):IFC+E>0THENS=C/(C+E):PRINTUSING".###";S
5 A$=INKEY$:X=X+(A$="4")-(A$="6")
6 IFA$="A"THENGOSUB13:GOTO9ELSEIFA$="D"THENGOSUB13:GOTO11
7 LOCATEX,4:PRINT"   ○   ":LOCATEX,5:PRINT"  ┌┼┐  ":LOCATEX,6:PRINT" ╭┤┴├╮ "
8 LOCATEX,7:PRINT" |@ || ":LOCATEB,A:PRINT"●":A=A-1:N=SCREEN(X+2,7):PLAY"V10T250
O1C64":IFC+E=50THEN15ELSEGOSUB14:GOTO5
9 LOCATEX-4,7:PRINT"@─○■■=╭":N=SCREEN(X-4,8):GOSUB14
10 LOCATEB,A:PRINT"●":A=A-1:X=X-1:GOTO9
11 LOCATEX+3,7:PRINT"╮=■■○-@":N=SCREEN(X+10,8):GOSUB14
12 LOCATEB,A:PRINT"●":A=A-1:X=X+1:GOTO11
13 FORI=4TO7:LOCATEX,I:PRINT"        ":NEXT:RETURN
14 IFN=ASC("●")THENC=C+1:PLAY"O6CEE","V10T250O6EGG":GOTO3ELSEIFA=1THENE=E+1:PLAY
"O1GGG","O1CCC":GOTO3ELSERETURN
15 CLS:SYMBOL(150,0),"ケッカ!!",8,10,5:LOCATE9,11:PRINT"キャッチ"SPC(76)"エラー"SPC(76)"シュ
ビ゛リツ":LOCATE20,11:PRINTC:LOCATE20,13:PRINTE:LOCATE20,15:PRINTUSING".###";S
16 IFS=1THENLOCATE7,18:COLOR4:PRINT"アナタハ キョウカラ ダ゛イリーグ゛ノ センシュデ゛ス!!"ELSEIFS>.849TH
ENLOCATE7,18:COLOR6:PRINT"アナタハ プ゜ロノ テストニ ゴ゛ウカク シマシタ!!"ELSEIFS>.499THENLOCATE7,18
:COLOR1:PRINT"アナタハ クサヤキュウノ センシュニ ナッテクダ゛サイ!?"ELSELOCATE7,18:COLOR2:PRINT"アナタハ ヤキュ
ウヲヤッテモ ムダ゛デ゛ショウ
17 LOCATE18,20:COLOR7:PRINT"Try again?Y/N":A$=INPUT$(1):IFA$="Y"THENRUNELSECLS
```



〈守備練習ゲーム〉スライディングキャッチの時にでる土けむりがいいね。野球って大好き。見るのもするのも好きです。するほうにまわったらあたしはちなみにファーストです。これは高校の頃のデータです。見るほうにまわったら、誰がなんと言おうが、あたいは巨人を応援します。巨人ファンであるのなら、新聞は読売をとってもらいたい。で、うちは、あたしが生まれる前からずーっと現在に至るまで、読売新聞だけをとり続けています。巨人が負ければ、家の空気がかわる不思議な家です。

ぱったんこ

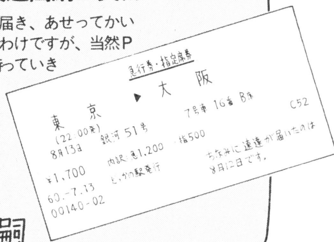
FOR MZ-700/1500シリーズ Hu-BASIC



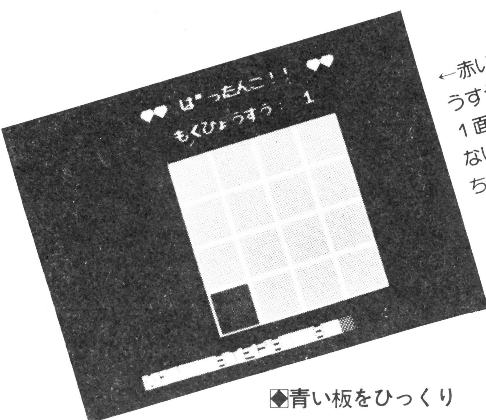
←まずは「もくひょうすう」が1。ああしてこうして……わりとむずかしそう。でも、もちろんこれはいちばんやさしい1面目です

旅行直前に作者のメッセージとイラストをかいている渡辺高嗣は美術"クラス"

旅行直前に採用通知が届き、あせってかいてます。南近畿へ行くわけですが、当然PB-100とPC-1245は持っていきます。やはり、ポケコンは手ばなせませんよー。学校の物理の時間にも役立つし。ボツ通知がこないよー。



BY 渡辺高嗣



←赤い板を「もくひょうすう」と同じにして1面クリア。3面しかないけれど、3面目はちょっと手こずるぞ

■変数リスト
X(n),Y(n)……上下左右の相対座標
M(n,m)……フィールド
A,B……自分の次に行く座標
E……目標数
F……赤い板の数
S……ステップ数
T……トータルステップ数
G……板の種類
K……キー入力
I,X,Y……ループ用
W$……板のキャラクタ
S$……自分のキャラクタ
D$……面パターン

■プログラムの説明

1	初期設定
2	フィールド表示
3	面クリア判断・処理
4	自分の表示・移動
5	板をひっくりがえす。
6	全面クリア処理

◈青い板をひっくりかえして赤い板にぱったんこ!

カーソルキーで自分を動かして、青い板のうえを移動できる。赤い板のうえはとおれないけれど、適当な場所でスペースバーを押すと、青い板は赤に、赤い板は青にひっくりかえるのだ。ただし、自分のまわりの板だけ。あの畳返しの術のイメージなのだ。

各面には〝もくひょうすう〟があって、その数だけ赤い板を出現させれば1面クリア。その面でかかったステップ数が表示される。3面をすべてクリアすると、トータルステップを表示してくれるのだ。少ないほどえらい。

```
1 FORI=0TO3:READX(I),Y(I):NEXT:W$="[graphic chars]":S$="[graphic chars]"
2 READD$,A,B,E:IFA FORY=1TO4:FORX=1TO4:M
(X,Y)=1+VAL(MID$(RIGHT$(STRING$(16,48)+B
IN$(VAL("&H"+D$)),16),X+Y*4-4,1)):NEXT:N
EXT:S=0:INIT"SCR:":PRINT"[graphic chars]","♥♥ [graphic char]ﾊﾟｯﾀﾝｺ
!! ♥♥",,,"[graphic char] ﾓｸﾋｮｳｽｳ:"E:PLAY6,"A0"ELSE6
3 F=-16:FORY=1TO4:FORX=1TO4:LOCATEX*3+8,
Y*3+2:G=M(X,Y):COLOR7,G:PRINTW$;:F=F+G:N
EXT:NEXT:IFF=E LOCATE5,18:COLOR1,7:PLAY"
C3FAF5D":PRINT"OK!  STEPS:"S;:T=T+S:K$=I
NKEY$(1):GOTO2:DATA,-1,-1,,1,,,1,4A5A,4
4 COLOR1,7:LOCATEA*3+8,B*3+2:PRINTS$;:LA
BEL"A":K=ASC(INKEY$(1)):IFK<28ORK>31ELSE
P=A+(K=29)-(K=28):Q=B+(K=30)-(K=31):IFM(
P,Q)-1GOTO"A"ELSECOLOR7,1:LOCATEA*3+8,B*
3+2:PRINTW$;:A=P:B=Q:GOTO4:DATA1,1,F0FF
5 IFK=32FORI=0TO3:M(A+X(I),B+Y(I))=(M(A+
X(I),B+Y(I))*2)MOD3:NEXT:BEEP:S=S+1:GOTO
3ELSEIFK=12T=T+500:GOTO2ELSE"A":DATA2,2
6 PLAY"C3EGEGGAB+C7":LOCATE5,21:PRINT"AL
L CLEAR !":LOCATE5,22:PRINT"TOTAL STEPS:
"T;:K$=INKEY$(1):RUN:DATA2,9,1,3,14,,,
```

ポシェット裏面場

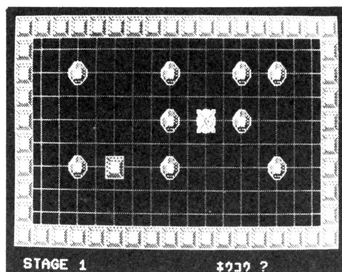
〈時をかける少女ゆき〉午後3時。私はベッドに横たわり、夢を見ていた。地球の内側に世界があった。つまり空を見上げると、何処かの国の景色が見えた。私には青い瞳のいとこがいた。が、彼は帰国することになった。親しかった私達は泣いて別れ、彼の乗った、セスナ機は、東の上方の国へと飛び立っていった。私はただ、それを見つめていた……。気が付くと、自宅のベッドの上にいた。もう暗くなりかけていた。空は薄い藍色だった。非常にノスタルジーな空間であった……。明日は仕事だ。

CROSSER-I（クロッサーワン）

FOR MZ-2000(GRAM1,2要)/MZ-2200 MZ-1Z002

◈きれいで充実したパズルゲーム

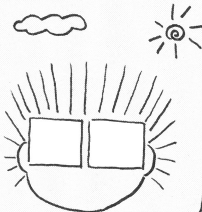
[2]、[4]、[6]、[8]キーで上下左右に行けるけれどいったん走り出すと方向をかえたり止まったりできない。そこがミソ。エネルギーパックにたどりついたときだけ、そこで止まり、あらたに方向が決められる。ここがパズル。なんと7面まである美しいパズルゲームだ。壁にぶつかるか7面クリアするかでゲームオーバー。



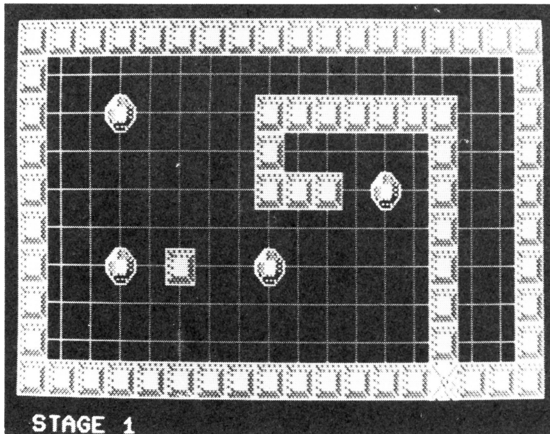
→[×]マークがキミ。八角形がエネルギーパック。四角が壁。

BY ポール・ハードキャッスル

ワープマンとドルアーガで夏休みをすごす、大学受験生



南聡太郎です。浪人です。夏休みは補習のあいまをぬって、ワープマンとドルアーガで遊びまくり、この号が出るころにはバトルシティかアスキースティックを手に入れていることだろーと思うのだが、はたして勉強のほうはだいじょうぶだろうか。



→エキルギーパックをわたり歩き、クリアしようとしたのだけど、うっかり壁にぶつかっちゃった

■変数リスト
S……面数
E……エネルギーステーションの総数
L……エネルギーステーションの残数
D……キー入力
X,Y……自分の座標
V,W……方向ベクトル
C$(0〜3)……グラフィックデータ
C$(4〜10)……画面データ

■プログラムの説明
10 〜 40　初期設定
100〜120　画面表示
130〜160　移動・判定
200　ゲームオーバーの処理
1000〜1010　データ

```
 10 CONSOLEC40,GN:GRAPHO123:TEMPO7:DIM C$(20):FOR I=0 TO 1:C$="":FOR A=0 TO 31:R
EAD C:C$(I)=C$(I)+CHR$(C):NEXT A,I:C$(3)="[illegible]":S=4
 20 C$(4)="212571;1=17375;3=5//4593":C$(5)="21222365263243526１:1632425669162;1<1
=2<396:5:6;6<6=664;4//=1":C$(6)="111330719093=6;196=100067376//;3;4722553"
 30 C$(7)="1141;1>16494;5466696>6//2434616263919293l6":C$(8)="0004074142444774 77
8284;4;6<1=1=6?0?1?7//7567<4":C$(9)="2024275254909155579295 97>7<2<4>1>4//>5;4"
 40 C$(10)="2122232425314133354562636465738492939495;1;2;3;4;5<1<5>4>2>3=1//=5"
 100 E$=C$(S):E=LEN(E$)/2:C$(2)="[illegible]":FORA=0TO17:PO
SITIONA*16,0:PATTERN[6]-16,C$(2):POSITION A*16,144:PATTERN[6]-16,C$(2):NEXT:K=0
 110 FORL=1TO8:POSITIONO,L*16:PATTERN[6]-16,C$(2):FORB=1TO16:POSITIONB*16,L*16:P
ATTERN[4]-16,C$(0):NEXT:POSITION272,L*16:PATTERN[6]-16,C$(2):NEXT:FORI=1TOE
 120 X=ASC(MID$(E$,I*2-1,1))-47:Y=ASC(MID$(E$,I*2,1))-47:POSITIONX*16,Y*16:K=K-(
I=E)-(X=0):L=L-(K=0):PATTERN[5+K]-16,C$(K+1):NEXT:CURSOR1,21:PRINT"STAGE";S-3
 130 MUSIC"-E0-A-E-C-E-A-E-C-E-AR3":FORI=1TO2:CURSOR22,21:PRINT"ﾎｳｺｳ ?":GETD:I=-
(D>0)-(INT(D/2)*2=D):NEXT:CURSOR22,21:PRINT"        ":V=(D=4)-(D=6):W=(D=8)-(D=2)
 150 POSITION X*16,Y*16:PATTERN[6]-16,C$(2):X=X+V:Y=Y+W:P=POINT(X*16,Y*16+7):POS
ITION X*16,Y*16:PATTERN[7]-16,C$(3):MUSIC"-#D0-FR":ON P-3 GOTO150,160,200
 160 L=L-1:ON-(L>9)GOTO130:MUSIC"G3RG+C6+D+G+E3R+C+D7":S=S+1:ON-(S<11)GOTO100:GR
APHC7:PRINT"®";TAB(15);"VERY GOOD!":MUSIC"A2RB+CR+D+E4+A5+E2+#DR+D+CRAR5B8":END
 200 MUSIC"C0EGCEGCEGCEGCEGCEGCEG":PRINT"®":GETA$:ON-(A$=" ")GOTO100:RUN
 1000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,255,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0
 1010 DATA7,14,29,62,125,255,215,175,215,175,215,77,48,18,8,7,224,176,72,172,82,
229,241,229,241,229,225,66,4,168,16,224
```



〈CROSSER-I〉7面のENDがみんなそれぞれに悩んだんだけど、解いてしまえば「なあ〜んだ」というゲームって多いんだよね。このゲームもそれです。ゆみはその気分を味わってしまった。みんなもはやく味わおうね。気分を味わうのもいいけど、秋だからおいしい食べ物も味わおう。ゆみの好きな食べ物は茶わんむしとうなぎのきも、なめことおとうふのおみそしる。グラタンにホタテ貝……と続けたらきりがない。ぜ〜んぶ食べたいよお。

でぶ大先生の気分で移植

Dot Dot（ドット ドット）

88のわびさび

FOR PC-8801シリーズ(N-88BASIC)

半年まえのよく晴れたある朝、私たちは、テクノポリス編集室にあるすべての遊びにあきてしまって、なにかおもしろいことを考え出さなければならなくなっていた。「スイッチの切り換えで全機種とコンパチになる10万円以下のパソコン」とか、「UNIXが走り、RAM500Mバイトのポケコン」とか、「今年88歳になるおばあさんもよくわかるマニュアル」とか、「太陽電池で作動する、CRTディスプレイ」などなど、いろんな話が出たなかで、ふと、でぶ大先生が「ドットのみで遊ぶブロックくずし」というアイデアを出し、みんなに喜ばれた。

気をよくしたでぶ大先生は、「超高密度ブロックくずし」のプログラミングを本当に始め、『Dot　Dot』の原型ができあがったのだった……。

「超高密度ブロックくずし」は、いろいろと試したあげく、ゲームにならないことがわかったので、途中でやめてディスクに埋もれさせていたのだ。

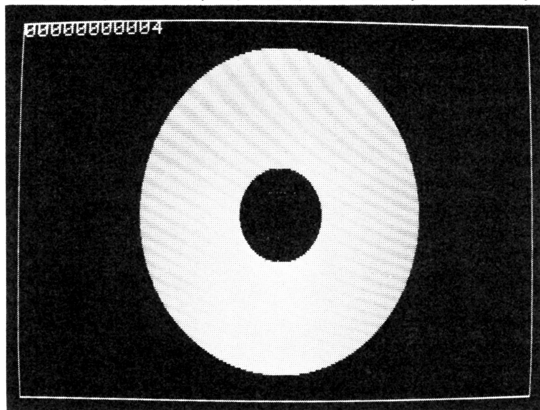
ところが、最近のある真夜中、私が『ワールドゴルフ』に気をとられているスキに山科さんに残骸をほじくりだされて、「さいよー、さいよー」と呪文をかけられてしまった。

山科さんに〝さいよー〟という呪文をかけられてポシェットにのらなかったプログラムはないのだ。

しょうがないので、最近はやっている『環境わびさびプログラム』として、完成させてみた。

〝わびさびプログラム部門〟に投稿されるプログラムには、どういうわけか、つまらないのが多くて、「わびさび」と「くだらない」を間違えているのが多いようだ（だから、今回、わびさびコーナーはなくなってしまった）。もし、心あるわびさびプログラマーがいたら、ぜひこの『Dot Dot』の幽玄なる空間の広がりを味わって、もういちど、「わびさびとはなにか」について、考えてみてほしい。

1 このドーナツがいわゆるブロック。これをくずしていきます

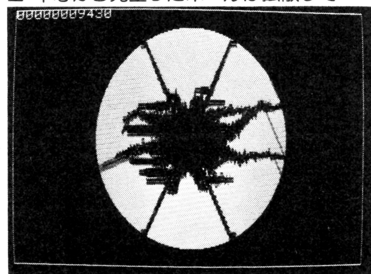


PC-88のドットが見えてくる環境わびさびプログラム

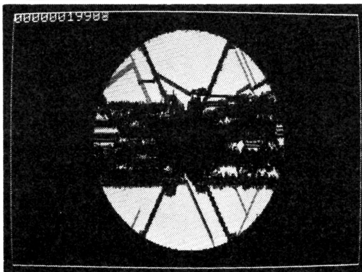
さて、この『Dot Dot』は、無数のドット・ボールが、ドット・ブロックをプチプチプチプチッとくずしていくプログラムである。これにドットのラケットを加え、本当にブロックくずしにしてみたこともあるが、はっきりいって、眠くなった。目のまえのブロックがいつまでたってもへらないのだ。そこで、ゲームにするのはあきらめたかわりに、ボールを100個単位で動かして、厚いドットの壁を侵食するようにくずしていく観賞ソフトに変更してみた。リストも短いので、ぜひ打ちこんで、この幽玄なる世界を味わってほしいものだ。

ドットが衝突したときの判定は、前回No.4『4方向反射』でやったような方法はとらずに、かんたんに色に応じて反応するようにしている。つまり、①ボールは緑色のドット

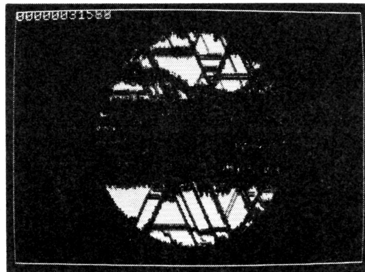
2 中心から発生したボールは拡散して……



3 壁にあたってはねかえり、またもどって



4 どんどんドットをくずしていきます



ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト・ウニウニ会話シリーズについて〉えーみなさん、このごろこのコーナーにもはがきがたくさんやってくるようになりました。どうもありがとう。はがきのなかには、たまたま同じ内容のものが、多くの人から送られてくることもあります。この場合は1番最初に編集部に届いた人のはがきを採用することにします。なぜ、こんなことになったのか疑問に思ってるでしょ。ちゃんとわけをお話しします。

```
100 SCREEN 0,0: CLS 2: CLEAR ,&HB9FF: DEFINT A-Z: DEF USR=&HBA00: GOSUB 180
110 LINE (0,0)-(639,199),7,B: LINE (0,0)-(639,0),6: LINE (0,199)-(639,199),6
120 CIRCLE (319,99),170,5: CIRCLE (319,99),50,5: PAINT (319,50),5,5
130 CONSOLE 0,25,0,1: WIDTH 40: FOR I=0 TO 10: POKE &HBB17+I,ASC("0"): NEXT
140 MAX= 20: W=&HC000: FOR I=0 TO MAX-1: X=319: Y=99: AD=Y*80+X¥8
150 XD=-(RND<.4)*128: YD=-(RND<.4)*128: XC=INT(RND*7)+1: YC=INT(RND*2)+1: POKE W
+I*7,192+(AD¥256): POKE W+I*7+1,AD MOD 256: POKE W+I*7+2,2^(X MOD 8):POKE W+I*7+
3,XD OR XC: POKE W+I*7+4,XC:POKE W+I*7+5,YD OR YC: POKE W+I*7+6,YC
160 NEXT: POKE W+MAX*7+2,255
170 A=USR(W): GOTO 170
180 FOR I=0 TO 8: SUM=0: READ D$: FOR J=0 TO 31: D=VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)): P
OKE &HBA00+I*32+J,D: SUM=SUM+D: NEXT: READ D$: IF SUM<>VAL("&H"+D$) THEN PRINT "
DATA ERROR":STOP ELSE NEXT: RETURN
190 DATA F35E2356D5DDE1DD7E023CCAE2BA3D5FDD6600DD6E01E5D5DD7E043DDD770420,1055
200 DATA 1ADD7E03E60FDD7704DDCB037E2007CB0B3008231805CB0330012BDD7E063DDD,0B08
210 DATA 77062017DD7E05E60FDD7706DDCB057ED5115000200311B0FF19D1CDFFBAB720,0DEE
220 DATA 073E04CDE4BA1863FE04200218F3FE052033E52121BB7E3C77FE3A38063E3077,0C22
230 DATA 2B18F3D5C52117BB11C8F3060B7E1223131310F9C1D1E1AFCDE4BADD7E05EE80,0FDD
240 DATA DD77051816FE06200ADD7E05EE80DD77051808DD7E03EE80DD7703D1E1AFCDE4,0F31
250 DATA BADD360401DD360601180FDD7400DD7501DD7302D1E1AFCDE4BA110700DD19C3,0DA6
260 DATA 07BAFBC9C5470E5CED797B2FA657AFCB089FA3B2770C79FE5F20EDD35FC1C9C5,1165
270 DATA 0E5E0600ED797EA3C6FFCB100D79FE5B20F2D35F78C1C9000000000000000000,0BBE
```

②ボールが白いドットに衝突するとX軸放向に反射する
③ボールが黄色いドットに衝突するとY軸方向に反射する
④ボール（緑色のドット）どうしは衝突しても無視

と決めておいて、ドットの位置に関係なく、カラーコードのみによって反射するようにしてあるわけだ。こうしておけば、かんたんなプログラムですむというメリットがある（要するに反射の部分は手抜きしたということ！）。

だって、そんな判定に凝っていたらリストが長くなってしまうものね。

いろいろいじくってみよう でも、マシン語部には注意！

まずは、ここに掲載しているプログラムを走らせてみて、あとは、キミの好みに応じて、いろいろ改造してみるといい。

ただ、マシン語を使っているので、変にいじくると暴走してしまう危険性もある。ちょっとした改造アドバイスを付け加えておこう。

140行のMAXという変数は、ボールの数。1～1000くらいまでに変えてやってみよう。ただし、数を増やせばその分ボールの動きは鈍くなるので、そのつもりで。

おなじく、140行のXとYは、ボールの初期位置。このプログラムでは、ボールを何個にしても、全部のボールがおなじ位置から飛び出す。ただし、とんでいく方向がひとつひとつ違うので、パーッとクモの子をちらすように広がっていくはずだ。

150行のXCとYCは、X方向、Y方向に動くときのカウンタになっていて、はやい話がこれでボールの進んでいく方向を決めているのだ。つまり、このXCとYCの比がボールの傾き（数学でよくでてくることばだ）になっているというわけだ。

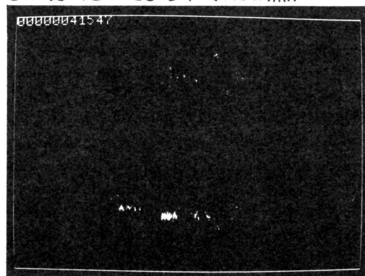
マシン語は、170行のA＝USR（W）で、一回ごとに呼び出している。このWは、ドット・ボールのテーブルのアドレスで、各ボールの動きを決めるテーブルは以下のようになっている。

W＋0……GVRAM上のアドレス
W＋1……GVRAM上のアドレス
W＋2……マスクデータ
（この3バイトでボールの座標を表している）
W＋3……X方向とXカウンタの初期値（4ビット）
W＋4……Xカウンタ（4ビット）
W＋5……Y方向とYカウンタの初期値（4ビット）
W＋6……Yカウンタ（4ビット）

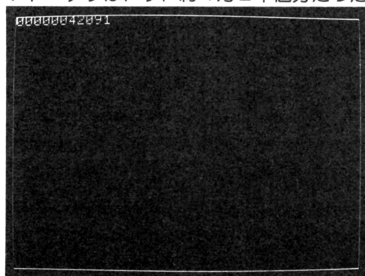
と、まあ、そんなことはどうでもいいわけで、とにかく走らせてみよう。画面をながめていると、PC-88のドットの気持ちがなんとなくわかってくるのだ………………………。



5 ここまでくるとしばらく退屈です



6 30分くらいでようやく41547点!!



7 ドーナツはドット約4万2千個分だった

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト・ウニウニ会話シリーズについて（つづき）〉わけは、原稿〆切のあとに届いたはがきの内容が、原稿の中にすでに書かれている（つまり、次号に載せる予定になっている）場合が多くなってきたからです。勝手なことを突然発表してごめんなさい。ゆみは非国民です。許してください。これからも目のさめるようなオリジナル作品をド～ンと送ってください。ゆみは毎日楽しみにして待ってます。

LOLIのヤリガイ・ソフト情報 Vol.2

こんにちは。やまだLOLIまさひこです。山口のお父さん、お母さん、ごめんなさい。そして保谷の弟よ、すみません。こんな私を許してほしいといいつつ、今回紹介するソフトは楽しすぎて、時間がもっとほしくなるのだった。

ユーザーの期待にこたえる、すごいゴルフ・ソフト

●ワールドゴルフ

FOR PC-8801シリーズ

●発売元／エニックス ☎03-366-4345
●媒体・価格／5インチディスク・5800円
テープ・4800円

まず、3人でプレイできるのが魅力だよね。しかも、トーナメントモードやトレーニングモードにわかれていて、トーナメントモードを選ぶと、世界のトッププレイヤーと順位を争うという、手に汗握る興奮モンのゴルフゲームなんだ。

ゲームとしての細かさというか、リアリティもたいしたもので、コースに高低があって、当然のことだけど球がころがり落ちてしまうなんてこともあるし、バンカーではラフよりも飛ばない。また、チップ・インを狙ってバックスピンをかける、なんてこともできる。

グラフィックの美しさもたいしたものだけど、それ以上に細かな心配りはすばらしい。池には雲が写っているし、コースにカゲがついているので高低がわかる。池に落ちると水しぶきがあがるし、バンカーから球を打ちだすと砂ぼこりが舞うetc……といったように細かな点までグラフィックでシミュレートしているんだ。

ランキングによるエキストラホールの解放や、セーブ機能など、ユーザーにとって心づくしの計算がなされていて、人気抜群なのも無理はない、というか、ユーザーのああだったらいい、こうだったらいい、という期待に応える、というその姿勢がこの人気ゲームの根底にあると思うんだ。



▼ワールドゴルフ

FM-7を知りつくしたプログラマーが作った

●ぐっちゃんぱんく

FOR FM-7シリーズ

●発売元／日本ソフトバンク ☎03-261-4095
●媒体・価格／3.5,5インチディスク・4500円
テープ・3200円

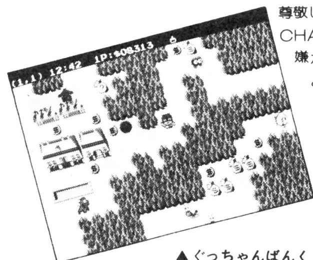
FM-7で画期的なソフトといえば『ぐっちゃんぱんく』をさしおいて他にはあるまい。

まずおどろいたのはキャラクタの豊富さ。ボクの記憶の限りでは、FM随一の数を誇っているんじゃなかろうか?

次に背景グラフィック。FMでも『ハイドライド』がでているんで、新鮮さは感じないだろうが、『ゼ〇ウ〇』のFM版を知っているなら、キチンと緑色がでていることを驚いてもらえると思う。それに、ほぼディスプレイ全部のプレイゾーンも心にくい。

とにかく、FM-7というマシンのスミからスミまで知っていなければ創ることのできないソフトだと思うんだ。

そんなわけで、ボクは天内潤というプログラマーを尊敬している。NOP.CHASERがあれだけ嫌がっているFMをよく使いこなすもんだと……。


▲ぐっちゃんぱんく

さすがX1! なめらかな変型がキモチイイ!!

●マクロスカウントダウン

FOR X1シリーズ

●発売元／ボーステック ☎03-407-4191
●媒体・価格／5インチディスク・6500円
テープ・4500円

徹夜明けの朝、リン=ミンメイに一目会わんとしてX1turboの前に座りこんだパンプの後から、ぼくはそのゲームを見ていた。 「キャラクタの動きがずいぶん細かいね。」「う〜ん、ここまでキャラクタ・パターンを持てる、ていうのは、やっぱりX1だからでしょうな。」

と、パンプは胸を張って答えた。

そうなんだ、ホントに。PCG(プログラマブル・キャラクタ・ジェネレータ)をもつX1だからこそ、ファイターからバルキリーへと変型しても、それがなめらかで、申しぶんのない動きをしているんだよね。

前号で紹介した『テグザー』にしろ、『ブレイク・スルー』にしろ、その変型のなめらかさではとうていかなう敵ではない。しかも、その流れるような横スクロールは、せいぜいPC-8801mkIISRにできるぐらいだろう。だけど、いかにPC-88SRであってもあのアニメパターンを全部持たせるのは無理なんじゃないかな? PCGのついていないパソコンではたぶん無理だと思う。

やっぱり、機種の特性を生かしたゲームプログラムって見ていてすごいと思うんだ。『マクロスカウントダウン』に関していえば、ゲームの内容はもうひとひねりほしかったけれども、変型シーンのウルトラCには脱帽ものだ。今後、このゲームが他機種に移植されても、X1のオリジナルより多少見劣りがするのはしょうがないと思えるんだよね。



◀マクロスカウントダウン

最近のMSXソフト 外国モノ・4本

●ハイスト

●チャンピオンバルダーダッシュ

●発売元／コンプティーク ☎03-234-8041
●媒体・価格／ROM・5800円

●ディスクウォーリア(要32KRAM)

●発売元／マイクロキャビン ☎0593-51-6482
●媒体・価格／テープ・4200円

●ハンチバック(要32KRAM)

●発売元／トモ・ソフト・インターナショナル
☎06-832-1597
●媒体・価格／テープ・4300円

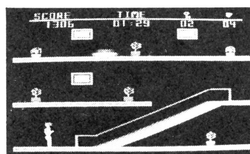
MSXユーザーにとってなによりもうれしいのが、イギリスのゲームが、アメリカのゲームが続々と移植されていることだろう。

コンプティーク社がアメリカの人気ゲーム『ハイスト』『チャンピオンバルダーダッシュ』MSX版を発表したかと思うと、マイクロキャビンが『ディスクウォーリア』をUK(イギリス)シリーズ第1弾として発表するし、トモソフトインターナショナルが同じくUKシリーズとして『ハンチバック』を移植したのだ。

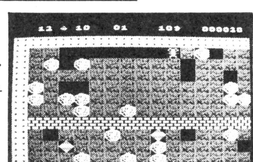
アップル版を見たことのある『ハイスト』と『チャンピオンバルダーダッシュ』は良く移植されていた。音楽部分は特に良かった。

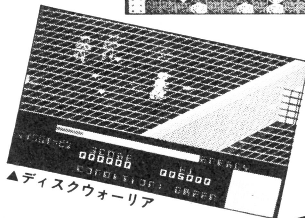
原作をみていない『ディスクウォーリア』、『ハンチバック』の両ゲームも、スピードやグラフィックに関して問題ない。強いてあげれば、ムズすぎて、手がでないんではなかろうか? 両ゲームとも、ストーリー性もいいので、ぜひジョイスティックの魔術師と呼ばれるようになってゲームを極めてほしい。

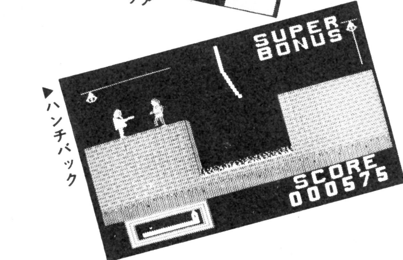
最近の、外国ソフトのMSXへの移植ラッシュは、やはり、解像度が外国のパソコンと似ていることと、MSXが世界的に有名になりつつある、ということではないだろうか? なにはともあれ、MSX2も発表されたし、これからが楽しみなMSXである。



▲ハイスト


▶チャンピオンバルダーダッシュ


▲ディスクウォーリア



▶ハンチバック

わくわくプログラムコーナー

そういうわけでわくわくします。今度はどんなプログラムがのってるかな？　フッフッフッ、まあまあ、読んでみてくださいね。

‼打ちこむまえに

使用しているBASICやモード、オプションの有無、メモリの容量などを確かめてから打ちこみをはじめてください。特にMSXについては、8K、16K、32K、64Kの各機種についてひとつひとつ動くかどうかを確かめています。8Kとあれば、全ての機種で動きますが16Kとなっているプログラムは、8Kでは動きません。ただし、8Kの機種でもオプションをつけてメモリの拡張をすればだいじょうぶです。

また、PC-8801mkIISRの場合は、V1、スタンダードにセッティングしてから入力、実行してください。

‼掲載リストについて

リストはプリンタから打ち出したものを縮小掲載しています。十分注意していますが、もしどうしても読めない部分があれば、編集部まで電話で問い合わせてください。電話番号などは、次の項目を参照してください。

‼バグについて

掲載プログラムは何度もチェックしているのでプログラムそのもののバグはまずないと考えてください。ただ、編集・印刷上のミスによりみなさんにご迷惑をおかけすることがときどきあることも事実です。毎号、こういうことのないように努力していますが、もし、リストが欠けていたり、見えなくなっていたり、何度見直してもプログラムがうまく動かなかったりした場合には、下記まで電話で問い合わせてください。

☎(03)459-1700　テクノポリス編集室ポシェット編集部

電話は、なるべく月曜～金曜の夕方4時～6時のあいだにおねがいします。また、なるべく、本とパソコンを手もとにおいて電話してください。

‼テープのサービスはしていません

最近、「プログラムが打ちこめないのでテープにセーブして送ってください」という手紙が多くなってきましたが、原則としておことわりしています。作者の住所・名前も教えることはできません。プログラムは、リストどおりに打ちこめば必ず動きます。もし、リストにバグがあった場合、電話やポシェット、テクノポリスのバグコーナーでお知らせしていますので、そちらでも確認してください。リストの打ちこみはそれだけでもプログラムの勉強になるはずです。あきらめずにがんばって！

お願い――土・日や休日、深夜の問合せ電話はご遠慮ください。

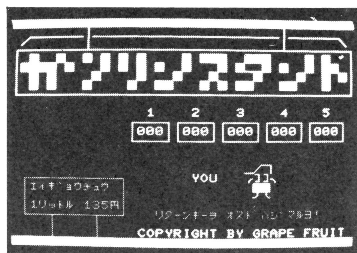


標準打ちこみタイム
40分

アリガトウゴザイマシタ!! を画面いっぱいに!!

ガソリンスタンド

FOR PC-8001/8801シリーズ N-BASIC



↑高級テクニックは使ってないけど、パソコンらしくてなかなかかわいいタイトル画面。とてもいい感じ！



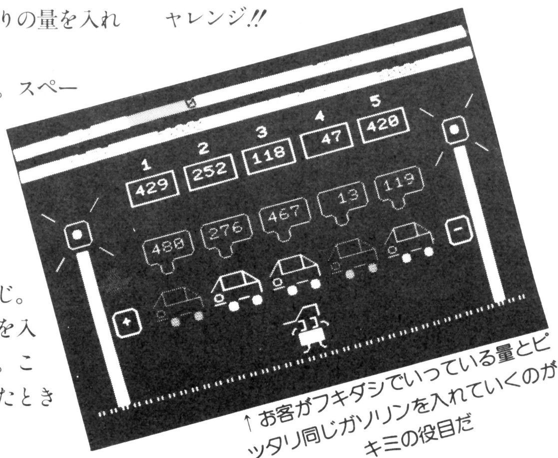
ガソリンスタンドでヤリガイがりがり！

ガソリンスタントでアルバイトしたことのある人は、きっと少ないだろうけど、どんなことをやるのかはだいたいわかっちゃうね。ガソリンをお客さんの車にタプタプッと入れて立ち働く。でも、ちゃんと注文どおりの量を入れるのはむずかしいのだ。

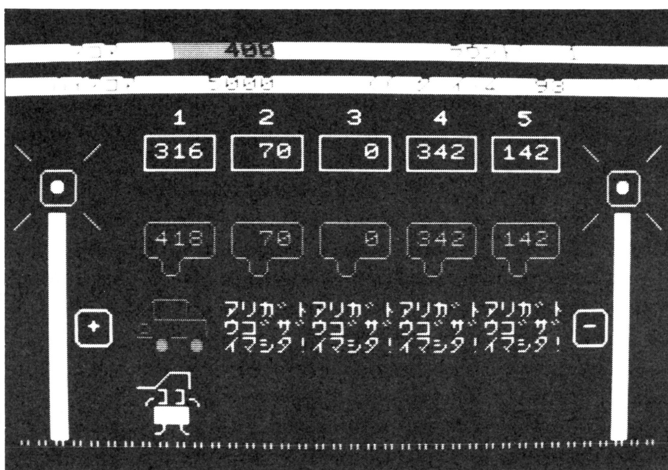
4、6キーで左右移動。スペースキーを押すと、そのときついている車のガソリン量が変わる。ただ、スペースキーをはなしたときにしか、メーターは変わらないのでカンがだいじ。

左右の端で、ガソリンを入れるか、抜くかを選べる。ここを利用して、入れすぎたときの調整をするのだ。

制限時間をこえたり、メーターが0以下か499以上になったらゲームオーバー。リターンキーで、もういちどチャレンジ!!



↑お客がフキダシでいっている量とピッタリ同じガソリンを入れていくのがキミの役目だ



→ピッタリ入れると、メッセージが出て、1台あがり。あと1台のガソリンを調節すれば面クリア。

BY GRAPE FRUIT



千葉県でPC—8001mkIIとともに16歳をやってるグレープフルーツ

こんにちは！ ポシェットでは2回目のGRAPE FRUITです。前回は、グラフィックが弱いといわれたので、今回はかなり凝ってみました。写真の猫はクロといって、いつもねています。ちなみに、この猫は♂です。
（編集部注・確かに、担当の少女ゆきは、カラフルな画面が楽しいし、といいながらこのゲームに熱中していました）

■変数リスト
S……スコア
H……ハイスコア
T……タイム
X(n)……自分のX座標のデータ
M(n)……スタンドのメーター
K(n)……車が指示するメーター
F(n)……ガソリンを入れおえたときのデータ
Y$……自分のキャクタ
P$……矢印のキャラクタ
X……自分のX座標
L……メーターに加算される数
A……ガソリンを入れおえた車の数
K……キー入力
R……ラウンド

■プログラムの説明
10～ 40 REM文
50～140 初期設定
150～540 画面作成
550～700 メインルーチン
770～750 メーター数が同じになった
760～810 ラウンドクリアー
820～850 スコア表示
860～950 ゲームオーバー
960～1230 デモ

番外 ゆみちゃん
〈ガソリンスタンド〉お客さんが求めているガソリンの量にするゲームだけど、その値になったら、ピタリととまってくれるわけじゃないので、これが単純なくせしてイライラするんだよね。これがゆみの場合、この日は原稿〆切日だったから倍にイライラしちゃってたまらなかった。でもなかなか楽しんでやらせてもらいました。あれはまだ私が教習所に行っていたころ、教官にたのんでガソリンスタンドのはいりかたをこっそり教わったという、ん年前のことを突然想い出してしまいました。

```
10 REM ■■■■■||■■■■■||
20 REM   ガソリンスタンド
30 REM By GRAPE FRUIT
40 REM ||||■■■■||||||■
50 WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR 7,32
60 DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12);
70 DIM M(6),K(6),X(6),F(6):H=5000
80 FOR I=0 TO 6:READ X(I):NEXT:DATA 3,7,12,17,22,27,31
90 C$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):P$="■"+C$+"▼"+C$+"V"
100 C1$=" "+C$+"  "+C$+" "
110 C$=C$+CHR$(29)+CHR$(29):Y$="_/‾| "+C$+"/]]\"+C$+" ■■ "+C$+" /\"
120 CL$="   "+C$+"   "+C$+"   "+C$+"   ":C2$=C$+CHR$(29)
130 GOSUB 960  'デモ
140 S=0:R=1
150 ' ■■■■■■■■■■ [[ ガメンサクセイ ]] ■■■■■■■■■■
160 COLOR7:PRINT CHR$(12);
170 U=0
180 PRINT USING"   スコア                    ラウンド ##";R
190 COLOR 3:LOCATE 9,0:PRINT USING "######";S:COLOR 7
200 PRINT:PRINT USING "  ハイスコア  ######     (( タ イ ム  3000  ))";H
210 LINE 0,2:LINE 2,2:PRINT
220 FOR I=7 TO 27 STEP 5:U=U+1
230 M(U)=RND(1)*500:K(U)=RND(1)*500
240 IF M(U)=K(U) THEN 230
250 COLOR7:LOCATEI+1,4:PRINTU
260 COLOR6:LOCATE I, 5:PRINT    "┌───┐"
270         LOCATE I, 6:PRINTUSING"|###|";M(U)
280         LOCATE I, 7:PRINT    "└───┘"
290 COLOR4:LOCATE I,10:PRINT    "┌───┐"
300         LOCATE I,11:PRINTUSING"|###|";K(U)
310         LOCATE I,12:PRINT    "\_┬_/"
320         LOCATE I,13:PRINT    " ∪ "
330 COLOR RND(1)*7+1
340 LOCATE I,14:PRINT " __"
350 LOCATE I,15:PRINT "/| |\"
360 LOCATE I,16:PRINT "o‾‾|"
370 LOCATE I,17:PRINT "‾●‾●"
380 NEXT
390 COLOR 7:FOR I=3 TO 32 STEP 29
400 LOCATE I,15:PRINT "┌┐"
410 LOCATE I,16:PRINT "|+|"
420 LOCATE I,17:PRINT "└┘"
430 NEXT
440 LOCATE 33,16:PRINT "-"
450 COLOR 5:FOR I=0 TO 33 STEP 33
460 LOCATE I, 6:PRINT "\  /"
470 LOCATE I, 7:PRINT " ┌┐"
480 LOCATE I, 8:PRINT " |●|"
490 LOCATE I, 9:PRINT " └┘"
500 LOCATE I,10:PRINT "/  \"
510 NEXT
520 COLOR 2:LOCATE 4,12:PRINT P$
530 LINE (2,10)-(2,23),"■",6:LINE (35,10)-(35,23),"■",6
540 LINE (0,23)-(37,23),CHR$(34),5
550 ' ■■■■■■■■■■ [[ メイン ]] ■■■■■■■■■■
560 ERASE F:DIM F(6)
570 X=3:VX=3:L=1:A=0
580 COLOR 6:LOCATE 17,19:PRINT Y$
590 FORT=3000TO0STEP-1:LOCATE29,2:PRINTT:IFX=0ORX=6THEN650ELSEK=INP(9)
600 IFK<>191ORF(X)GOTO620
610 BEEP1:M(X)=M(X)+L:P=1:LOCATEX(X)+2,18:PRINTCHR$(34):BEEP0:GOTO690
620 IFK<>255ORP=0THEN650
630 P=0:LOCATEX(X)+1,6:PRINTUSING"###";M(X):LOCATEX(X)+2,18:PRINT" "
640 IFM(X)<0ORM(X)>499THEN870ELSEIFM(X)=K(X)THEN720
650 K=INP(0):X=X+(K=239ANDX<>0)-(K=191ANDX<>6):IFK=255GOTO690
660 T=T-100:LOCATEX(VX),19:PRINTCL$:LOCATEX(X),19:PRINTY$:VX=X
670 IFX=0THENBEEP1:L=1:COLOR2:LOCATE33,12:PRINTC1$:LOCATE4,12:PRINTP$:BEEP0:COLO
R6:GOTO690
680 IFX=6THENBEEP1:L=-1:COLOR2:LOCATE4,12:PRINTC1$:LOCATE33,12:PRINTP$:BEEP0:COL
OR6
690 NEXT
700 GOTO 900
710 ' ■■■■■■■■■■ [[ カズカ オナジニナッタ ]] ■■■■■■■■■■
720 BEEP 1:F(X)=1:A=A+1
730 LOCATE X(X),14:PRINT "     "C2$"アリガト"C2$"ウゴザ"C2$"イマシタ!"
740 C=100:GOSUB 830:BEEP 0
750 IF A<>5 GOTO 690
760 ' ■■■■■■■■■■ [[ ラウンド クリアー ]] ■■■■■■■■■■
770 BEEP 1:COLOR 7:LOCATE 13,9:PRINT "ラウンド";R;"クリアー"
780 LOCATE 12,11:PRINT " ボーナス ";T;"  ":C=T:GOSUB 830
790 FOR I=1 TO 5000:NEXT:BEEP 0
800 R=R+1:IF R=100 THEN R=1
810 GOTO 160
820 ' ■■■■■■■■■■ [[ スコア ]] ■■■■■■■■■■
830 S=S+C:IF S>999999! THEN S=999999!
840 COLOR 3:LOCATE 9,0:PRINT USING "######";S:COLOR 6
850 RETURN
860 ' ■■■■■■■■■■ [[ ゲームオーバー ]] ■■■■■■■■■■
870 BEEP 1:COLOR 1:LOCATE X(X)+1,8:PRINT "オーバー"
880 COLOR 6:LOCATE X(X),14:PRINT "     "C2$"フザケル"C2$" ナッ! "C2$"     "
890 BEEP 0:GOTO 920
900 IF T<>-1 THEN LOCATE 30,2:PRINT T
910 BEEP 1:LOCATE 12,9:PRINT "## タイム オーバー ##":BEEP 0
920 COLOR 7:LOCATE 12,13:PRINT "[ ゲーム オーバー ]"
930 IF H<S THEN H=S:COLOR 5:LOCATE 16,15:PRINT "ハイスコア!"
940 COLOR 7:LOCATE 6,16:PRINT "<リターンキー ヲ オスト デモニ ウツルヨ!!>"
950 IF INKEY$=CHR$(13) GOTO 130 ELSE 950
960 ' ■■■■■■■■■■ [[ デモ ]] ■■■■■■■■■■
970 COLOR 7:PRINT CHR$(12);
980 LINE (0,0)-(39,0),"■",5:PRINT
990 PRINT "           |                    |"
1000 PRINT " /‾‾‾‾‾‾‾‾‾|‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾|‾‾‾‾‾‾\ ";
1010 PRINT "┌─────────┴────────────────────┴──────┐";
1020 PRINT "| ■  ■  ■ ■ ■ ■   ■ ■■  ■■■   ■ ■ \|";
1030 PRINT "|■■■ ■  ■ ■ ■ ■  ■  ■ ■_■  ■  ■ ■■ |";
1040 PRINT "| ■■   ■   ■  ■   ■  ■  ■  ■   ■ ■|";
1050 PRINT "| ■ ■   ■    ■  ■■   ■ ■ ■■   ■■  ■ |";
1060 PRINT "└──────────────────────────────────────┘";
1070 COLOR 7:PRINT
1080           LOCATE 13,10:PRINT "  1    2    3    4    5  "
1090 COLOR 6:LOCATE 13,11:PRINT "┌───┐┌───┐┌───┐┌───┐┌───┐"
1100           LOCATE 13,12:PRINT "|000||000||000||000||000|"
1110           LOCATE 13,13:PRINT "└───┘└───┘└───┘└───┘└───┘"
1120 PRINT:PRINT
1130 COLOR 1:LOCATE 0,17:PRINT " ┌─────────┐";:COLOR 6:PRINT "        YOU"
1140 COLOR 1:            PRINT " |エイギョウチュウ |"
1150 PRINT " |          |"
1160 PRINT " |1リットル 135円|"
1170 PRINT " └──┬───┬──┘";:COLOR 3:PRINT "   リターンキーヲ オスト ハジマルヨ!"
1180 COLOR 1:PRINT "    |    |"
1190 PRINT "    |    |";:COLOR 7:PRINT " COPYRIGHT BY GRAPE FRUIT
1200 COLOR 6:LOCATE 26,16:PRINT Y$
1210 LINE (0,24)-(39,24),"■",5
1220 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1220
1230 END
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんにないしょ話〉日航機墜落はほんとうにひさんな結果を残しました。お盆の帰省ということもあって、一家の大黒柱であるお父さんを亡くされた方も多いでしょう。こんな事故は二度と起こさないでほしいとおもいます。親を亡くされた子供さんに強く生きてほしいと思います。なんかうまくいえなくて、いろいろ書いちゃってごめんなさい。(新潟県・風来) ☆ゆみはあの日、ボーイスカウトのキャンプで墜落地点の近くに泊まっていたんです。ごめいふくをお祈り致します。

標準打ちこみタイム
20分

ワンキー操作で玉を取っていくカラフルゲーム

TAMA(タマ) TAMA(タマ) GAME(ゲーム)

FOR PC-8801シリーズ N88-BASIC





玉の動きがとってもゆかいで好きっ!!

RUNすると、青い玉がヒョコヒョコとななめに動きはじめる。この青い玉がキミの玉だ。

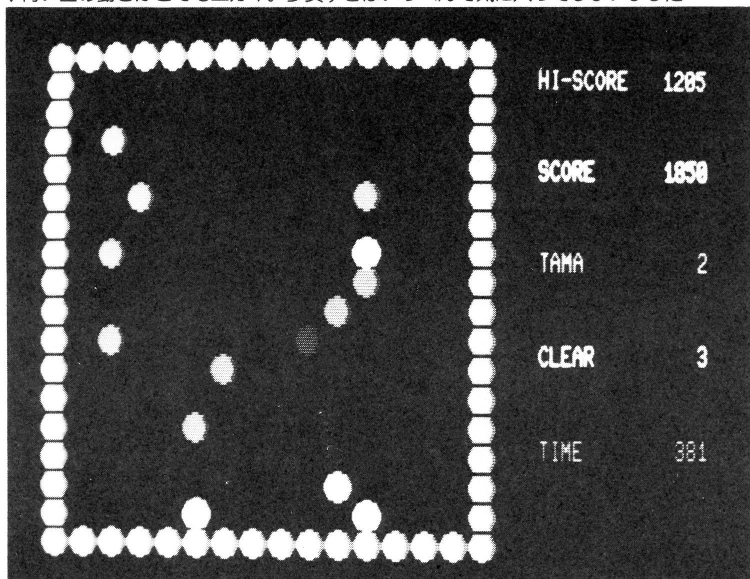
目的は、黄色い玉を取っていくこと。赤い玉は悪玉で、ぶつかるとTAMAが1個減ってしまう。

TAMAが0になるか、タイムオーバーになるとゲームオーバーだ。

青い玉を、赤玉とぶつからないように、そして黄色い玉とぶつかるように操作したいキミはスペースキーをチョコチョコッと押すのだ。すると、青い玉が1つ横にズレる！　ということはつまり青い玉の軌道がスペースキーで調節できるわけだ。

この青玉の動きがとてもイイ!!　というので、新人で未成年なのにみんなからはもう大学を卒業した人なんだと思われていた少女ゆきは特に熱くこのゲームを推薦していた。そういうものだ。リプレイはスペースキー。

↓青い玉の動きがとてもユカイ。少女ゆきはいっぺんで気に入ってしまいました



まえはユーフォンウム、今はトロンボーン。『星条旗よ永遠なれ』が好きな大阪の中学2年生

ぼくは吹奏楽部に入っていて、トロンボーンを吹いています。まえはユーフォニウムを吹いていましたが、急にトロンボーンに変えられました。3泊4日で1日中楽器を吹いてばかりいる合宿がおわってすぐ、このプログラムの採用通知がきてうれしかった。かんたんになってきたら、180行と190行のMとTの値をいじってみてください。



■変数リスト
A%……赤玉
B%……カベ
D%……自分の玉
E%……黄玉
S……スコア
N……ハイスコア
M……自分の玉の数
W……クリアした数
P……赤、黄玉の数
T……時間
X,Y……青玉の座標
H……青玉の色
O,L……赤、黄玉のRND座標
XX,YY……進行方向、増分

■プログラムの説明
10～70　初期設定
80～170　キャラクタの設定
180～190　変数設定
200～410　ゲームの画面
420～550　メインルーチン
560～590　クリアしたとき
600～660　死んだとき

■参考
ナツメ社『8801mkII／グラフィックス入門』

〈TAMA　TAMA　GAME〉赤いのばっかとってしまったゆみは、やはりゲームおんちなのでしょうか？　今回、新人の少女ゆきにたのんでやってもらったけど、ゆみとそこそこ……だったのは、はじめのうちだけで最後のほうになったら、慣れた手つきなのだ。（やるなあ……）と心の中でつぶやいてしまった。これからは少女ゆきとペアを組んで、ゲームに取り組もうと今からるんるんしているゆみです。名付けて、㋴ペアなのだ。おてまみさんまってまあ～す。

```
10 ' ■■■■ ショキ セッテイ ■■■■
20 CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
30 LOCATE 18,8:COLOR 5:PRINT "     TAMA TAMA GAME    "
40 LOCATE 20,10:COLOR 5:PRINT " by S.I    1985.6.23   "
50 CLS 2:RANDOMIZE (RND):FOR I=1 TO RND*10:RANDOMIZE (RND):NEXT
60 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:H=0
70 DIM A%(100),B%(100),D%(100),E%(100):BEEP
80 ' ■■■■ キャラクター ■■■■
90 LOCATE 20,5:PRINT "< キャラクター セッテイ > スコシ マッテネ ..."
100 CIRCLE (50,100),8,2:PAINT (50,100),2,2:CIRCLE (51,100),9,2
110 CIRCLE (150,100),8,3:PAINT (150,100),3,3:CIRCLE (151,100),9,3
120 CIRCLE (250,100),8,1:PAINT (250,100),1,1:CIRCLE (251,100),9,1
130 CIRCLE (350,100),8,6:PAINT (350,100),6,6:CIRCLE (351,100),9,6
140  GET@ (40,95)-(60,105),A%
150  GET@ (140,95)-(160,105),B%
160 GET@ (240,95)-(260,105),D%
170 GET@ (340,95)-(360,105),E%
180 S=0:M=10:W=0:P=8:T=500
190 P=P+2
200 ' ■■■■ ガメン ■■■■
210 BEEP:CLS 2:CLS
220 FOR I=10 TO 310 STEP 20
230 PUT@ (I,5),B%:PUT@ (I,175),B%
240 NEXT
250 FOR I=15 TO 165 STEP 10
260 PUT@ (10,I),B%:PUT@ (310,I),B%
270 NEXT
280 LOCATE 45,2:COLOR 5:PRINT USING  "HI-SCORE ######";N
290 LOCATE 45,6:COLOR 7:PRINT USING  "SCORE    ######";S
300 LOCATE 45,10:COLOR 4:PRINT USING "TAMA          ##";M
310 LOCATE 45,14:COLOR 6:PRINT USING "CLEAR         ##";W
320 LOCATE 45,18:COLOR 3:PRINT USING "TIME       #####";T
330 FOR I=1 TO P:O=INT(RND*12+1):L=INT (RND*16+1):H=POINT(10+O*20+4,5+L*10)
340 IF H=2 THEN 330 ELSE O=10+O*20:L=5+L*10:PUT@ (O,L),A%:NEXT
350 FOR I=1 TO P:O=INT(RND*12+1):L=INT (RND*16+1):H=POINT(10+O*20+4,5+L*10)
360 IF H=6 THEN 330 ELSE O=10+O*20:L=5+L*10:PUT@ (O,L),E%:NEXT
370 X=RND*13+1:Y=RND*15+1:H=POINT(10+X*20+4,5+Y*10*4)
380 IF H<>2 AND H<>3 AND H<>6 THEN PUT@(10+X*20,5+Y*10),D%:GOTO 390 ELSE 370
390 XX=1:YY=-1:U=0:T=500
400 FOR I=150 TO 250:BEEP 1:FOR J=I TO 200:NEXT:BEEP 0:NEXT
410 PUT@ (10+X*20,5+Y*10),D%
420 ' ■■■■ MAIN ■■■■
430 PUT@ (10+X*20,5+Y*10),D%:A=INP(9):T=T-1
440 LOCATE 45,18:COLOR 3:PRINT USING "TIME       #####";T
450 IF H=4 THEN H=6
460 IF H=6 THEN FOR I=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:S=S+20:PUT@(10+X*20,5+Y*10),E%
:U=U+1:IF U=P THEN 570
470 IF H=2 THEN BEEP 1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP 0:S=S-5:M=M-1:PUT@(10+X*20,5+Y*1
0),A%:IF M=0 THEN 610
480 LOCATE 45,10:COLOR 4:PRINT USING "TAMA          ##";M
490 LOCATE 45,6:COLOR 7:PRINT USING  "SCORE    ######";S
500 IF T=0 THEN 610
510 PUT@ (10+X*20,5+Y*10),D%
520 IF A=191 AND X<13 AND Y<16 THEN X=X+1
530 IF X>13 OR X<2 THEN XX=-XX:FOR I=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
540 IF Y>15 OR Y<2 THEN YY=-YY:FOR I=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
550 X=X+XX:Y=Y+YY:H=POINT (10+X*20+4,5+Y*10+4):GOTO 430
560 ' ■■■■ CLEAR ■■■■
570 BEEP:BEEP:BEEP:IF W=5 THEN COLOR=(1,5) ELSE IF W=10 THEN COLOR=(1,7)
580 LOCATE 8, 8:COLOR 4:W=W+1:PRINT W;"メン Clear ! !":B=INT(T/10)*10
590 LOCATE 8,10:COLOR 4:T=500:PRINT "ボーナス テン ";B:S=S+B:M=M+W:GOTO 190
600 ' ■■■■ OUT ■■■■
610 FOR I=1 TO 400:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
620 LOCATE 8,8 :COLOR 2:PRINT "YOU OUT ! !"
630 LOCATE 8,10:COLOR 3:PRINT "Your Score";S:IF N<S THEN N=S
640 LOCATE 8,12:COLOR 5:PRINT "Again play [space] key !"
650 IF INP(9)=191 THEN 180 ELSE IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN END
660 GOTO 650
```

●PC-8801

ポシェット裏面場

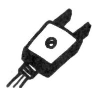
〈かいこえん〉はっはっはっ、なぜか登場、まさいちろーです。なぜこんな所に出てくるかというと、今回から始まる新コーナーを私がまかされたからなのです。(というよりたのみこんだんだけどね。)その名も『かいこえん』であります。もう気づいた人もいると思うけど、このコーナーは小山田いくFCなのであります。ことのおこりは、1枚のアンケートでありました。横浜市の石田博之くんのアンケートに、(つづく)

標準打ちこみタイム
40分

緑の色を緑のゾーンへパズパズル

パズパズル

FOR PC-8801シリーズ N88-BASIC



プログラムリストが短いわりに16面ある



BY こまつざき みのる

でぶ大先生、ありがとうございました。

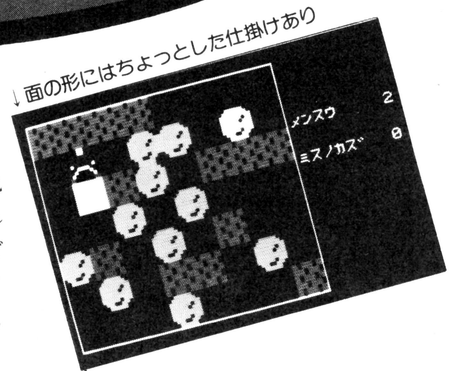
2作目です。前作（スーパーディフィカルティ）では、でぶ大先生にお世話になりました。質問したいことが1つあります。ショート、ハーフ、本格のうちいちばん多いのは？——答…1画面とショートです。

緑の石がキミの動かす石。[2]、[4]、[6]、[8]のキーで、上下左右に動いて、緑の四角まで持っていくパズル。紫色の石は、一応どけることができるけれど、2個いっぺんには動かせないのだ

やっているうちに、もはやどうしてもできない形になることがある。そんなときはAキーでギブアップ。

面は全部で16面もある!! Aキーを5回押してしまうと、何面目までいっていても、1面からやりなおしだ。

↓面の形にはちょっとした仕掛けあり



■変数リスト
E1%……紫の石のデータ
E2%……緑の石のデータ
P%……人のデータ
K%……壁のデータ
H%……何もなしのデータ
M(n,m)……面のデータ
D……まちがえた数
R……面数
T……石の種類
X,Y……人の座標
XX,YY……人の進んだ方向

■プログラムの説明

10	画面の設定
20〜 30	データの読みこみ
40〜 70	画面の表示
80〜160	メインルーチン
170〜270	判定
280〜500	キャラクタ、面のデータ

```
10 SCREEN 0,3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):N
EXT I:CLS 3:LOCATE 10,10:PRINT "ｼｮｳｼｮｳ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ"
20 DIM E1%(353),E2%(353),P%(353),K%(353),M(8,7),H%(353):D=0:R=1:FOR I3=0 TO 3:FO
R I=0 TO 18 STEP 2:FOR I2=0 TO 36 STEP 4:READ A:LINE(I2+I3*50,I)-(I2+4+I3*50,I+2
),A,BF:NEXT I2:NEXT I:NEXT I3
30 GET@(0,0)-(40,20),E1%:GET@(50,0)-(90,20),E2%:GET@(100,0)-(140,20),P%:GET@(150
,0)-(190,20),K%:GET@(300,100)-(340,120),H%
40 CLS 3:SCREEN 0,0:GOSUB 270:XX=0:YY=0:LINE(99,19)-(428,167),7,B:READ PSX,PSY,Z
,C,X,Y:FOR I2=0 TO 6:FOR I=0 TO 7:READ M(I,I2):IF M(I,I2)=1 THEN PUT(100+I*41,20
+I2*21),E1%
50 IF M(I,I2)=2 THEN PUT(100+I*41,20+I2*21),E2% ELSE IF M(I,I2)=3 THEN PUT(100+I
*41,20+I2*21),P% ELSE IF M(I,I2)=4 THEN PUT(100+I*41,20+I2*21),K%
60 IF M(I,I2)=5 THEN LINE(100+I*41,20+I2*21)-(140+I*41,40+I2*21),4,BF
70 NEXT I:NEXT I2:GOSUB 210
80 A=INP(0):IF A=191 AND Z+1<8 THEN IF M(Z+1,C)=0 THEN Z=Z+1:XX=41:YY=0:GOSUB 21
0
90 IF INP(2)=253 THEN GOSUB 230 ELSE IF A=239 AND Z-1>-1 THEN IF M(Z-1,C)=0 THEN
 XX=-41:YY=0:Z=Z-1:GOSUB 210
100 IF A=251 AND C+1<7 THEN IF M(Z,C+1)=0 THEN C=C+1:XX=0:YY=21:GOSUB 210 ELSE E
LSE IF INP(1)=254 AND C-1>-1 THEN IF M(Z,C-1)=0 THEN XX=0:YY=-21:C=C-1:GOSUB 210
110 A=INP(0):IF A=191 AND Z+2<8 THEN IF M(Z+1,C)=1 OR M(Z+1,C)=2 THEN IF M(Z+2,C
)=0 THEN XX=41:YY=0:GOSUB 210:GOSUB 170:Z=Z+1:M(Z,C)=0:IF S=1 THEN M(Z+1,C)=1 EL
SE M(Z+1,C)=2
120 IF A=239 AND Z-2>-1 THEN IF M(Z-1,C)=1 OR M(Z-1,C)=2 THEN IF M(Z-2,C)=0 THEN
 XX=-41:YY=0:GOSUB 210:GOSUB 180:Z=Z-1:M(Z,C)=0:IF S=1 THEN M(Z-1,C)=1 ELSE M(Z-
1,C)=2
130 IF A=251 AND C+2<7 THEN IF M(Z,C+1)=1 OR M(Z,C+1)=2 THEN IF M(Z,C+2)=0 THEN
XX=0:YY=21:GOSUB 210:GOSUB 190:C=C+1:M(Z,C)=0:IF S=1 THEN M(Z,C+1)=1 ELSE M(Z,C+
1)=2
```



〈パズパズル〉倉庫番もどきって感じ。3面からの「テクノポリス」それぞれ各面を田崇由紀ちゃんにやってもらったんだ。なにやら楽しんでやっていたみたい。みんなも全面クリアしてちょ。倉庫というものから何の連想する？ あたしは、刑事ドラマの撃ち合いシーンと押し入れ。押し入れって小さい頃はものすご〜くこわかった。よく悪いことすると"押し入れの刑"になったものだ。あのふすまのすきまから差し込むひとすじの光線がなつかしいなあ。

```
140 IF INP(1)=254 AND C-2>-1 THEN IF M(Z,C-1)=1 OR M(Z,C-1)=2 THEN IF M(Z,C-2)=0
 THEN XX=0:YY=-21:GOSUB 210:GOSUB 200:C=C-1:M(Z,C)=0:IF S=1 THEN M(Z,C-1)=1 ELSE
 M(Z,C-1)=2
150 IF M(PSX,PSY)=2 THEN BEEP 1:LOCATE 27,3:PRINT "ﾖｸﾃﾞｷﾏｼﾀ":R=R+1:BEEP 0:GOSUB
270:FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 40
160 GOTO 80
170 IF M(Z+1,C)=1 THEN S=1:GOSUB 220:RETURN ELSE S=2:GOSUB 220:RETURN
180 IF M(Z-1,C)=1 THEN S=1:GOSUB 220:RETURN ELSE S=2:GOSUB 220:RETURN
190 IF M(Z,C+1)=1 THEN S=1:GOSUB 220:RETURN ELSE S=2:GOSUB 220:RETURN
200 IF M(Z,C-1)=1 THEN S=1:GOSUB 220:RETURN ELSE S=2:GOSUB 220:RETURN
210 PUT(X,Y),H%,PSET:X=X+XX:Y=Y+YY:PUT(X,Y),P%,PSET:RETURN
220 IF S=1 THEN PUT(X+XX,Y+YY),E1%,PSET:RETURN ELSE PUT(X+XX,Y+YY),E2%,PSET:RETU
RN
230 IF R=1 THEN RESTORE 350 ELSE IF R=2 THEN RESTORE 360 ELSE IF R=3 THEN RESTOR
E 370 ELSE IF R=4 THEN RESTORE 380 ELSE IF R=5 THEN RESTORE 390 ELSE IF R=6 THEN
 RESTORE 400 ELSE IF R=15 THEN RESTORE 490 ELSE IF R=16 THEN RESTORE 500
240 IF R=7 THEN RESTORE 410 ELSE IF R=8 THEN RESTORE 420 ELSE IF R=9 THEN RESTOR
E 430 ELSE IF R=10 THEN RESTORE 440 ELSE IF R=11 THEN RESTORE 450 ELSE IF R=12 T
HEN RESTORE 460 ELSE IF R=13 THEN RESTORE 470 ELSE IF R=14 THEN RESTORE 480
250 D=D+1:IF D=5 THEN LOCATE 29,19:PRINT "E N D":GOSUB 270:LOCATE 29,20:PRINT "{
S}..GO":GOTO 260 ELSE 40
260 IF INP(4)=247 THEN D=0:R=1:RESTORE 350:GOTO 40 ELSE 260
270 IF R=17 THEN CLS 3:LOCATE 4,10:PRINT "ｱﾝﾀﾊ  ｴ  ﾗ  ｲ   .... {S}...G O ":GOTO 2
60 ELSE  LOCATE 27,7:PRINT "ﾒﾝｽｳ   ";R:LOCATE 27,10:PRINT "ﾐｽﾉｶｽﾞ ";D:RETURN
280 DATA 0,0,3,3,3,3,3,0,0,0,3,3,3,3,3,3,3,0,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
,3,0,3,3,3,3,3,3,3,3,0,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
,0,3,3,3
290 DATA 0,3,3,3,0,0,3,3,3,0,0,0,3,3,3,3,3,0,0,0,4,4,4,4,4,4,0,0,0,4,4,4,4,4
,4,4,4,0,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,4,4,4,4,4,4,4,0,4,4,4
300 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,0,4,4,4
310 DATA 0,4,4,4,0,0,4,4,4,0,0,0,4,4,4,4,4,4,0,0
320 DATA 0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,0,7,7,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,0,1,1,1
,1,0,1,0,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0
330 DATA 0,7,0,1,1,1,1,0,7,0,0,0,0,7,7,7,7,0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,7,0,0,0,7,0,0,0,0
,0,0,7,0,2,2,0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,2,2,2,0,2
,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2
340 DATA 2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2,0,2,2,2
,2,0,2,2,2,2,0,2,2,2,2,0,2,2
350 DATA 0,5,5,2,305,62,4,4,0,0,4,4,4,4,4,4,0,0,2,0,0,4,4,1,0,0,4,0,1,0,0,0,0,1,
4,4,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,5,4,4,4,4,0,0,4
360 DATA 1,1,1,1,141,41,4,4,4,4,0,0,0,0,0,0,1,1,0,2,0,0,5,4,1,0,4,4,4,0,0,1,0,
1,0,0,0,1,4,0,1,0,4,0,0,0,1,0,4,4,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,4
370 DATA 7,5,4,6,264,146,0,0,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,4,4
,4,4,1,0,1,2,0,0,4,0,0,0,0,1,0,4,0,1,0,0,0,0,4,0,0,1,1,5
380 DATA 3,2,1,1,141,41,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,0,0,0,4,0,0,0,1,0,0,0,0,0,5,
4,0,1,1,1,0,0,4,0,0,0,0,0,0,4,0,0,0,2,1,0,0,1,0,1,0,1,0
390 DATA 3,4,0,0,100,20,0,0,1,1,0,0,0,0,0,4,0,0,4,2,0,1,4,4,4,4,0,0,0,0,0,4,0,
0,0,0,0,0,0,4,0,0,0,1,0,4,0,4,5,4,1,1,0,0,0,1,0,0,0,0,1
400 DATA 4,5,0,6,100,146,0,0,0,0,1,0,0,1,0,4,0,0,4,1,1,0,0,4,0,1,4,0,1,1,0,4,1,0
,4,0,0,1,0,0,0,4,1,0,0,1,1,1,4,0,0,0,2,0,0,4,0,0,5,0,0,0
410 DATA 7,5,5,4,305,104,0,0,0,0,4,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,1,4,1,0,4,0,4,0
,1,1,0,0,4,0,4,0,1,0,4,0,1,0,0,0,2,1,4,0,0,1,0,0,0,0,4,5
420 DATA 5,5,4,3,264,83,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,4,4,4,4,0,0,0,0,4,0,
0,4,0,0,4,0,0,2,0,1,0,1,0,0,4,0,4,0,0,0,4,0,0,0,4,5,0,0
430 DATA 7,0,3,3,223,83,4,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,5,1,0,4,1,4,0,1,0,0,0,4,0,
4,0,4,0,0,2,4,1,4,0,4,0,0,0,4,0,4,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,4
440 DATA 5,3,0,0,100,20,0,0,1,0,0,0,4,0,0,4,0,0,1,1,0,1,0,0,4,0,4,0,4,0,4,0,2,0,
4,0,0,0,0,0,1,0,4,5,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,4,0,0,0,0,0,0,4
450 DATA 6,0,0,5,100,125,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,0,0,4,5,0,1,4,4,1,4,4,0,0,0,0,4,0
,0,4,0,1,0,0,4,0,0,4,1,0,0,1,0,2,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0
460 DATA 4,5,3,0,223,20,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,2,
1,1,0,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,1,0,1,0,0,0,1,1,5,0,0,1
470 DATA 6,4,0,1,100,41,0,0,0,1,0,0,0,0,0,2,1,1,1,1,0,0,0,0,0,4,0,0,1,1,0,0,4,4,
4,0,1,0,0,0,0,4,0,0,0,0,0,4,0,1,0,0,5,0,0,0,0,1,0,0,0,0
480 DATA 5,5,4,0,264,20,4,0,0,1,0,1,4,0,0,4,0,0,1,4,0,0,0,0,0,4,0,2,0,0,0,1,1,
1,0,0,0,0,0,4,0,0,4,0,0,0,4,0,0,0,0,4,0,4,0,0,0,0,5,0,4
490 DATA 7,5,2,0,182,20,4,0,0,0,1,0,0,0,4,4,0,1,4,0,0,0,4,0,1,0,4,0,0,0,4,0,2,0,
4,0,0,0,4,0,0,0,4,0,4,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,5
500 DATA 6,0,5,6,305,146,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,4,0,4,5,0,1,1,0,4,4,0,0,0,0,0,0,4
,4,0,0,0,0,0,0,4,0,4,4,0,0,1,0,1,1,0,2,0,1,0,0,0,1,0,0,0
```

ポシェット裏面場

〈かいこえん〉(前のページのつづき)「編集部内にいく先生のファンクラブを作ってくだせえ」と書いてあったのです。そこで、「悲しむでない若者よ！　天に太陽、地にまさいちろー!!」というわけで、私はおそるおそる、欄外の女帝ゆみちゃんにおうかがいをたてたわけです。ところがゆみちゃん一言、「いいよ」とまあこんなわけで、出来てしまったこのコーナー。どんなことをするのかまだきまってません。(つづく)

標準打ちこみタイム
50分

このパズルだけでもポシェット1冊分の価値あり

イカダ番

FOR PC-8801シリーズ N88-BASIC

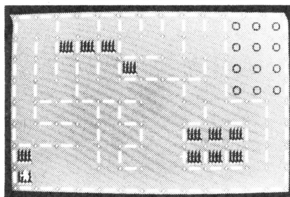


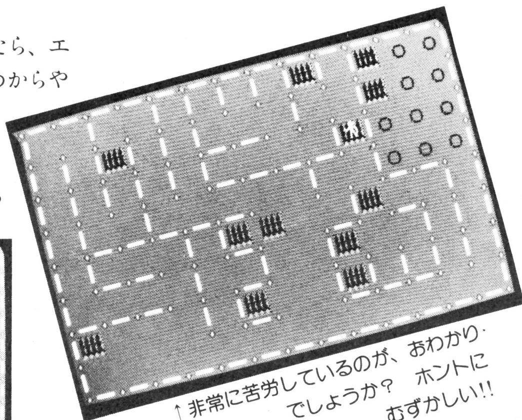
イカダをうじゃうじゃ動かしてパズル

作者によれば、倉庫番のパロディなんだけど、まあ、新しいパズルゲームといったほうが正しい。[2][4][6][8]でイカダを動かしたり、乗りかえたりしながら、黒丸印にイカダを全部集めるゲーム。潮の流れもあって、ひとすじなわではいかないよ。イカダは、２手につき１コマ分潮に流される。また、[5]キーは、１手わざとムダ手を使いたいときに押すこと。全部、目的地に移動できたら、リターンキー。

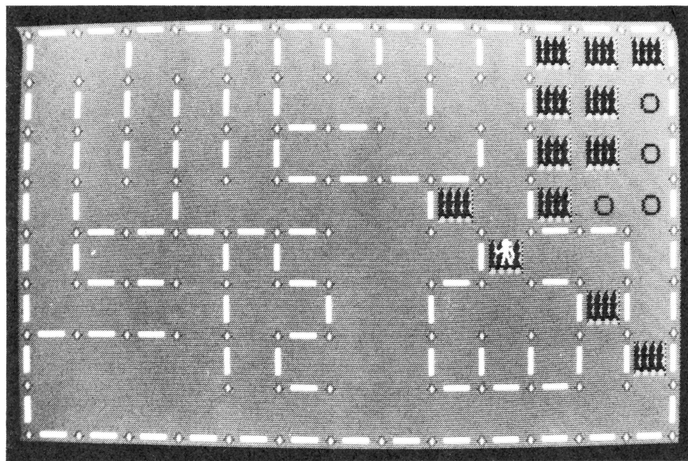
このパズルもできなくなったら、エスケープキーでその面のはじめからやりなおしができるのだ。

↓右上のほうにある黒丸のところにイカダを全部ならべるのだ





↑非常に苦労しているのが、おわかりでしょうか？ ホントにむずかしい!!



←う〜ん、なんとかできそうなところまでこぎつけた。これをここにやって、こうこうこう……ん？ やりい

ニューゲーム『Lot Lot』の原作者YUKI♡のPC-88における第1弾かつ最新作なのたっだ

原案とメインルーチンはYUKI♡ですが、面パターンはDRAGONさんにまかせてしまいました。というわけで、YUKI♡&DRAGONの共作になります。やっと、PC-88が手近になって、MSXもRX-78も身のまわりに発生してきたので、今度はMSXにしよーかな、88にしよーかなと次のマシン選定にまよってしまいます。これがぼくの夏休みの思い出です。



BY

■変数リスト
MO(n,m)……面の初期状態MAP
PX,PY……面の大きさ
MX,MY……イカダ番の初期座標
GX(n),GY(n)……ゴール座標
G……ゴールの数
AX(n),AY(n)……動きの方向
S……ステージ番号
A(n)……イカダのPUT用データ
B(n)……イカダと人のPUT用データ
S(n)……水面のPUT用データ
V(n)……ブイのPUT用データ
RX(n)……ロープのPUT用データ
RY(n)……ロープのPUT用データ

■プログラムの説明

10〜 70	初期設定
80〜140	人が乗ってるイカダの移動
150〜170	水に流されてるイカダの移動
180	あがり判定
190〜200	次の面に行く時の処理
220	機械語プログラムの読み込み
230〜330	機械語プログラムのデータ
350〜540	PVT用グラフィックキャラクタの作成
560〜600	面のパターンの読み込み
610〜680	面のパターンの表示
700〜950	12パターンの面データ

■マシン語の説明

D000〜D00D	流されるイカダの検出
D00E〜D05F	USRO(O)に対しての初期化
D060〜D0AF	水面の色でのCLS

■コントラクションプログラムの説明

このゲームは全部で10面ありますが、このプログラムを走らせることによって、自作面を増やすことができます。まず、このプログラムを打ち込んだら、RUNさせてください。カーソルが出たら、テンキーで移動させながら、X（ゴールの設置)、Z（イカダ、ロープ、ブイの設置）完成したら、Eキーを押すと、面データが表示されるので・そのデータをメインプログラムの700行以降の好きな行に打ちこみます。たとえば、2面を自作面にしたければ、730行を自作面データに打ちなおせばいいですの。

■注意

このプログラムは、230〜330行がマシン語データですので特に注意してください。念のため、RUNするまえにセーブすることもおわすれなく。



〈イカダ番〉でたあ〜、YUKIちゃんの作品をやれるなんてうきうき、わくわく。やってみたらおひるごはん食べるの忘れていたんだ。つまりすご〜く頭つかうからおもしろいわけ。やっぱりわれらのYUKIちゃんの作品だけある。ところでイカダって乗ったことある？ 今じゃフィールドアスレチックぐらいでしかお目にかからなくなっているなあ。あれおもしろいんだけど、川などで乗るにはものすご〜くテクニックがいるんだよね。まあ、みんなもチャンスがあったら気をつけて乗ってみてね。

```
10 CLEAR ,&HCFFF:SCREEN 0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
20 DEFINT A-Z:DEFSTR K:DEF USR0=&HD00E:DEF USR1=&HD000:DEF USR2=&HD060
30 DIM M(28,18),M0(28,18),GX(97),GY(97),A(97),B(97),S(97),V(29),RX(49),RY(49),AX(4),AY(4)
40 AY(1)=1:AX(2)=-1:AX(3)=1:AY(4)=-1:X0=0:Y0=0:S=0
50 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR 0,0
60 GOSUB 220:Z=USR2(0):GOSUB 350:GOSUB 560
70 SCREEN 0,0
80 '■■ main routin ■■
90 IF INKEY$<>"" THEN 90
100 Z=INSTR(CHR$(13)+"5"+CHR$(27)+"2468",INPUT$(1))-3:IF Z<1 THEN ON Z+4 GOTO 100,180,150:SCREEN,1:Z=USR2(0):GOSUB 620:GOTO 70
110 IF M(X+AX(Z)*2,Y+AY(Z)*2)>2 THEN 130 ELSE IF M(X+AX(Z),Y+AY(Z))=1 THEN 90
120 PUT@(X*24-32,Y*12-16),S,PSET:M(X,Y)=0:GOTO 140
130 PUT@(X*24-32,Y*12-16),A,PSET:M(X,Y)=4
140 X=X+AX(Z)*2:Y=Y+AY(Z)*2:M(X,Y)=2:PUT@(X*24-32,Y*12-16),B,PSET
150 Z=USR1(VARPTR(M(0,0)))
160 Z=USR0(0):IF Z>-1 THEN X0=Z MOD 29:Y0=Z¥29:PUT@(X0*24-32,Y0*12-16),A,PSET:PUT@(X0*24+16,Y0*12-16),S,PSET:M(X0,Y0)=4:M(X0+2,Y0)=0:GOTO 160
170 GOTO 90
180 J=0:FOR I=0 TO G-1:J=J-(M(GX(I),GY(I))=0):NEXT:IF J>0 THEN 90
190 WIDTH 80:LINE (200,80)-(439,104),0,BF:COLOR 4:LOCATE 27,11:PRINT "Nice !  Let's try the next.":S=S+1:IF S=12 THEN LOCATE 27,11:PRINT                "Gread !  Give up ･･･   ":END
200 FOR I=0 TO 1500:NEXT:Z=USR2(0):SCREEN ,1:WIDTH 40:COLOR 0:GOSUB 560:GOTO 70
210 '■■ m-programme reading ■■
220 FOR I=0 TO 171:READ K:POKE &HD000+I,VAL("&H"+K):NEXT:RETURN
230 DATA 5E,23,56,EB,22,5C,D0,21,00,00,22,5E,D0,C9,DD,2A
240 DATA 5C,D0,ED,5B,5E,D0,DD,7E,04,FE,03,38,23,20,1E,DD
250 DATA 7E,02,FE,01,28,1A,DD,7E,00,A7,20,14,73,23,72,DD
260 DATA 23,DD,23,13,DD,22,5C,D0,ED,53,5E,D0,C9,DD,35,04
270 DATA DD,23,DD,23,13,E5,21,25,02,A7,ED,52,E1,20,C7,36
280 DATA FF,23,36,FF,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
290 DATA F3,DB,70,F5,3E,D0,D3,70,CD,70,80,F1,D3,70,FB,C9
300 DATA 21,00,C0,11,01,C0,01,7F,3E,D3,5C,36,FF,ED,B0,00
310 DATA 21,00,C0,11,01,C0,01,7F,3E,D3,5D,36,00,ED,B0,00
320 DATA 21,00,C0,0E,C8,3E,AA,D3,5E,06,50,77,23,10,FC,07
330 DATA 0D,20,F6,D3,5F,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
340 '■■ character making ■■
350 RESTORE 360:A(0)=32:A(1)=16:FOR I=2 TO 97:READ K:A(I)=VAL("&H"+K):NEXT
360 DATA C7C7,C7C7,3838,3838,4545,4545,8383,8383,5C5C,5C5C,8A8A,8A8A
370 DATA 0101,0101,AEAE,AEAE,0505,0505,0808,0908,5E5E,5E5E,0202,0202
380 DATA 0000,0100,AEAE,AEAE,0404,0504,0000,0102,5E5E,5E5E,0A0A,0A0A
390 DATA 0404,0504,AEAE,AEAE,0000,0100,0808,0908,5E5E,5E5E,0202,0202
400 DATA 0000,0100,AEAE,AEAE,0404,0504,0000,0102,5E5E,5E5E,0202,0202
410 DATA 0000,0100,AEAE,AEAE,0404,0504,0808,0908,5E5E,5E5E,0A0A,0A0A
420 DATA 0000,0100,0101,0201,0000,0100,0000,0100,7C7C,7C7C,2828,2828
430 DATA 0101,0101,FEFE,FEFE,5555,5555,8383,8383,7C7C,7C7C,AAAA,AAAA
440 RESTORE 450:B(0)=32:B(1)=16:FOR I=2 TO 33:READ K:B(I)=VAL("&H"+K):NEXT
450 DATA 0300,00C0,0F00,00F0,0F00,00F0,0300,00C0,1F02,00F8,F303,00CE,8301
460 DATA 00C7,0700,00E1,0600,0061,0C00,0030,0C00,0030,1800,0018,0,0,0,0,0,0,0,0
470 GET@(0,0)-(31,15),S
480 CIRCLE (8,4),4,3:PAINT(8,4),3,3:CIRCLE (8,4),1,7
490 GET@(0,0)-(15,7),V
500 LINE (36,3)-(59,4),7,B:GET@(32,0)-(63,7),RX
510 LINE (70,2)-(73,13),7,BF:GET@(64,0)-(79,15),RY
520 PUT@(96,0),A,PSET:PUT@(96,0),B,OR,7,0:GET@(96,0)-(127,15),B
530 PUT@(0,0),S,PSET:PUT@(32,0),S,PSET:PUT@(64,0),S,PSET:PUT@(96,0),S,PSET
540 RETURN
550 '■■ pattern printing ■■
560 G=0:ERASE M,M0:DIM M(28,18),M0(28,18)
570 READ PX,PY,MX,MY
580 FOR I=0 TO PY-1:FOR J=0 TO (PX-1)¥8:READ K:Z=VAL("&H"+K):FOR H=0 TO 7
590 IF (Z AND 2^(7-H))>0 THEN M0(J*8+H+1,I+1)=(H MOD 2 AND I MOD 2)*3+1
600 NEXT:NEXT:NEXT
610 READ GX,GY:IF GX>0 THEN GX(G)=GX:GY(G)=GY:G=G+1:LOCATE (GX/2*3)-2,(GY/2*3)-2,0:PRINT "⌒";CHR$(29);CHR$(29);CHR$(31);"◡":GOTO 610
620 FOR I=0 TO PY-1:FOR J=0 TO PX-1
630 IF M0(J+1,I+1)=0 THEN 680 ELSE ON (J MOD 2)*2+(I MOD 2) GOTO 650,660,670
640 PUT@(J*24  ,I*12  ),V ,PSET:GOTO 680
650 PUT@(J*24  ,I*12-4),RY,PSET:GOTO 680
660 PUT@(J*24-8,I*12  ),RX,PSET:GOTO 680
670 PUT@(J*24-8,I*12-4),A ,PSET:GOTO 680
```

●PC-8801

リスト次ページに続く



ポシェット裏面場

〈かいこえん〉(ひつこくつづき)それで、まず、小山田いくを知っている人は、いく先生の作品のいい所はどこかを、また知らない人は、どんな作品だと思うかを書いて「かいこえん」の係まで。よろしく！
P.S. 各OFCの代表、およびその会員の方々。おねがいですから、各FCじまんや、好きなことを書いて送ってください。(夏の集会では美幸ちゃんとしおりちゃんのG・Kを持ってったまさいちろー)

```
680 M(J+1,I+1)=M0(J+1,I+1):NEXT:NEXT:PUT@(MX*24-32,MY*12-16),B,PSET:X=MX:Y=MY:RE
TURN
690 '■■■ pattern data ■■■
700 '1
710 DATA 13,7,12,6,FF,F8,AB,58,AA,88,80,D8,AA,88,AA,D8,FF,F8,2,2,4,2,6,2,2,6,4,6
,6,6,8,6,0,0
720 '2
730 DATA 17,9,16,8,FF,FF,80,80,0,80,AE,0,80,AA,0,80,BB,80,80,AA,10,80,AB,80,80,A
A,0,80,FF,FF,80,2,8,4,4,0,0
740 '3
750 DATA 27,17,2,2,FF,FF,FF,E0,C0,0,0,20,E0,8,2,20,80,0C,3,20,E0,8,82,20,80,0,C0
,20,E0,0,80,A0,80,0,0,E0,E0,0,8,A0,80,0,0C,20,FE,0,08,20,02,0,0,20,FE,0,0,20,80,
0,0,20,80,0,0,20,80,0,0,20,FF,FF,FF,E0,2,14,4,14,6,14,2,16,4,16,6,16,0,0
760 '4
770 DATA 9,11,2,2,FF,80,E2,80,AA,80,EA,80,AA,80,EA,80,AA,80,EA,80,AA,80,C8,80,FF
,80,8,2,8,4,8,6,8,8,8,10,0,0
780 '5
790 DATA 27,11,24,2,FF,FF,FF,E0,80,00,01,60,80,00,00,20,80,00,01,60,80,00,00,20,
80,00,00,20,FE,00,00,20,20,00,00,20,20,00,00,20,20,00,00,20,3F,FF,FF,E0,4,8,6,8,
4,10,6,10,0,0
800 '6
810 DATA 23,11,8,6,FF,FF,FE,80,00,02,BF,FE,02,AB,56,02,AA,02,02,81,56,02,AA,02,0
2,AB,56,02,BF,FE,02,80,00,02,FF,FF,FE,16,4,18,4,20,4,2,4,16,6,18,6,20,6,2,6,16,8
,18,8,20,8,2,8,0,0
820 '7
830 DATA 15,11,14,6,3B,FE,2B,52,EF,BA,80,2A,E3,AA,23,AE,E2,BA,83,26,E3,FE,22,0,3
E,0,2,8,4,2,4,8,4,10,6,8,6,10,10,8,0,0
840 '8
850 DATA 11,15,10,2,FF,E0,D5,60,E3,E0,A2,00,AB,80,88,80,FA,80,82,80,BF,80,82,80,
EA,E0,88,20,B8,20,80,20,FF,E0,2,14,4,14,6,14,8,14,10,14,0,0
860 '9
870 DATA 9,15,2,6,0F,80,0D,80,3B,80,36,80,EE,80,D8,80,BA,80,A2,80,AE,80,88,80,BB
,80,A2,00,EE,00,88,00,F8,00,2,14,4,14,4,12,6,12,6,10,0,0
880 '10
890 DATA 13,15,12,2,FF,F8,FF,F8,AA,A8,8A,A8,AA,A8,A2,A8,AA,A8,A8,A8,AA,A8,AA,28,
 AA,A8,AA,88,AA,A8,AA,A8,FF,F8,2,14,4,14,6,14,8,14,10,14,12,14,0,0
900 '11
910 DATA 27,17,2,2,FF,FF,FF,E0,E2,22,2A,20,AA,AA,AA,A0,C8,88,AA,A0,AA,AA,AA,A0,E
2,22,A2,A0,AA,AA,AA,A0,E8,8A,88,A0,AA,AA,AA,A0,EA,2A,22,A0,AA,AA,AA,A0,CA,A8,88,
A0,AA,AA,AA,A0,E2,A2,22,A0,AA,AA,AA,A0,C8,88,88,A0,FF,FF,FF,E0
920 DATA 26,2,26,4,26,6,26,8,26,10,26,12,26,14,26,16,0,0
930 '12
940 DATA 27,17,2,16,FF,FF,FF,E0,88,AA,A8,20,AA,AA,A8,20,AF,E0,88,20,AA,BE,A8,20,
AA,B0,28,20,AA,BF,E8,20,A2,00,88,20,BF,F8,AF,A0,A0,A0,20,A0,BE,B8,EE,A0,80,88,D6
,A0,FE,B8,AA,A0,C0,A0,FE,A0,80,B8,FE,A0,C0,00,00,20,FF,FF,FF,E0
950 DATA 22,2,22,4,22,6,22,8,24,2,24,4,24,6,24,8,26,2,26,4,26,6,26,8,0,0
```

コンストラクション プログラム

```
10 CLEAR 600:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:COLOR 5,0:CLS 3
20 DEFINT A-Z:DIM M(32,18),GX(99),GY(99)
30 LOCATE X,Y,1:ON INSTR("2468ZX E",INPUT$(1))+1 GOTO 30,40,50,60,70,80,90,100,1
10
40 Y=(Y+ 1) MOD 17:GOTO 30
50 X=(X+26) MOD 27:GOTO 30
60 X=(X+ 1) MOD 27:GOTO 30
70 Y=(Y+16) MOD 17:GOTO 30
80 PRINT MID$("·─|#",(Y MOD 2)*2+(X MOD 2)+1,1):M(X+1,Y+1)=(M(X+1,Y+1) OR 1):GOT
O 30
90 IF X MOD 2 AND Y MOD 2 THEN CIRCLE (X*16+7,Y*8+3),6,2:M(X+1,Y+1)=(M(X+1,Y+1)
OR 2):GOTO 30 ELSE 30
100 PRINT " ":CIRCLE (X*16+7,Y*8+3),6,0:M(X+1,Y+1)=0:GOTO 30
110 X0=3:Y0=3:FOR I=1 TO 27:FOR J=1 TO 17:COLOR@(I-1,J-1)-(I-1,J-1),7
120 IF M(I,J)>0 THEN X0=-X0*(X0>I)-I*(X0<I):Y0=-Y0*(Y0>J)-J*(Y0<J)
130 NEXT:NEXT:LOCATE 0,Y0+2:PRINT X0;",";Y0;",";X+1;",";Y+1;",";
140 FOR I=0 TO Y0-1:FOR J=0 TO (X0-1)¥8:Z=0:FOR K=0 TO 7
150 IF M(J*8+K+1,I+1)>1 THEN GX(G)=J*8+K+1:GY(G)=I+1:G=G+1:M(J*8+K+1,I+1)=M(J*8+
K+1,I+1)-2
160 Z=Z+2^(7-K)*M(J*8+K+1,I+1)
170 NEXT:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(Z),2)+",";:NEXT:NEXT
180 FOR I=0 TO G-1:PRINT GX(I);",";GY(I);",";:NEXT:PRINT "0 , 0"
190 END
```

ポシェット裏面場

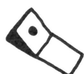
〈MoMoのなんでも答えます〉ロリコンのどこが悪い！　MoMoさん、2人でロリコンぽい話をしませんか？　ポシェットにロリコンのページを作って下さい。(大阪府・高橋美紀さんのファン)　☆そ～だ！　ロリコンのどこが悪いんだ。(MoMoはロリコンと呼ばれる年ではない）ただ、かわいい女の子が好きだというだけで、ロリコンあつかいするのは、差別だとMoMoは思ったりなんかします。みんなの意見をMoMoは聞きたいと思ってます。MoMoは美紀ちゃんのポスターほしさに、CD以外にLPも買ってしまった。☆

標準打ちこみタイム
15分

見るだけ！　でも、ひきこまれてしまいそうだ！

SPACE STREAM（スペース ストリーム）

FOR PC-8801シリーズ　N88-BASIC



宇宙空間をつきすすむ観賞用プログラム

RUNすると、まず〝CLS＝5〞と出てくるのでとりあえずリターン(〝5〞を入れると前のパターンが消える)。そして続く〝SELECT〞(パターン選び)で1、〝(0)ANGLE〞(回転)で5、〝SCALE〞(星の量)で5、を入れてみよう。数分待つと宇宙が描かれ、〝COLOR〞ときいてくるので好きなカラーコードを入力。前進か後退かを選択して…
…宇宙へ。

■変数リスト

- MX(n),MY(n)……星の3次元座標
- X(n),Y(n)……2次元に変換した星の座標
- X2(n),Y2(n)……セレクト5のライン用
- PX(n)……セレクト3
- S(n)……セレクト4
- XP(n),YP(n)……セレクト5の乱数
- W……SELECT
- HA……セレクト3、4の形の大きさ
- P……ANGLE
- O……画面から星までの距離
- JX,JY……回転させた後の星の3次元座標
- H……セレクト3の2次元の円の半径
- L……星の流れる速度

■プログラムの説明

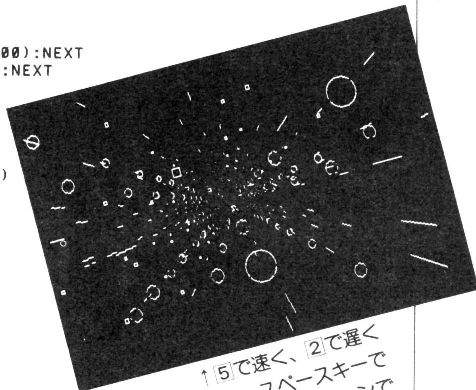
60〜 80	初期設定
90〜140	各種入力
150	パレット初期化
160	MX（n），MY（n）に星の3次元座標を乱数で入れる
170	セレクト5ならXP（n），VP（n）に乱数を入れる
180	Oのループ
190	色を変える
200	2次元変換ループ
210	3次元座標回転
220	X（n），Y（n）に2次元座標を入れる
230〜270	セレクト5、4、3の各処理
280〜350	各セレクトの画面処理
360	BEEP
370	カラー、前方か後方か入力
380	DMA STOP
390	パレットを変えて星を流す

BY Y.SDHR

あのワイヤフレームコブラの作者

前作と同じく3次元の世界を扱ってます。ゲームではありませんがこういったものも、けっこう楽しめると思います。

```
10 '
20 '    SPACE STREAM
30 '
40 '        by Y.S
50 '
60 CONSOLE Ø,25,Ø,1:SCREEN Ø,1:WINDOW(-32Ø,-2ØØ)-(319,199)
70 KEY 2,"WIDTH 8Ø,2Ø"+CHR$(13):KEY 3,"GOTO 37Ø"+CHR$(13):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(T
IME$,2))
80 E=2ØØ:K=2ØØ:DIM MX(K),MY(K),X(K),Y(K),X2(K),Y2(K),PX(K),PY(K),HY(K),S(K),XP(K
),YP(K)
90 WIDTH 8Ø,2Ø:INPUT"CLS='5':",Q$:IF Q$="5" THEN  CLS 2
100 INPUT"SELECT (1-5):",W:IF W>5 THEN 1ØØ
110 IF W=3 OR W=4 THEN INPUT"SIZE (1-5):",HA:IF HA=Ø THEN HA=3Ø ELSE HA=HA*1Ø
120 IF W=Ø THEN PRINT"POINT=1 : LINE=2 : CIRCLE=3 : BOX=4 : BAR=5":GOTO 1ØØ
130 PRINT "(";P*1ØØ;")";:INPUT"ANGLE(Ø-1Ø):",P:P=P/1ØØ
140 INPUT "SCALE(1-2ØØ):",K:IF K<1 OR K>2ØØ THEN 14Ø
150 K=K-1:FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:OUT 81,Ø
160 FOR I=Ø TO K:MX(I)=INT(RND(1)*128Ø-64Ø):MY(I)=INT(RND(1)*8ØØ-4ØØ):NEXT
170 IF W=5 THEN FOR I=Ø TO K:XP(I)=RND(1)*8Ø-4Ø:YP(I)=RND(1)*8Ø-4Ø:NEXT
180 C=Ø:S=Ø:FOR O=242Ø TO -18Ø STEP -4Ø
190 T=T+P:C=C+1:IF C=8 THEN C=1
200 FOR I=Ø TO K:IF P=Ø THEN JX=MX(I):JY=MY(I):GOTO 22Ø
210 JX=MX(I)*COS(T)-MY(I)*SIN(T):JY=MX(I)*SIN(T)+MY(I)*COS(T)
220 X(I)=JX*E/(O+E):Y(I)=(JY*E)/(O+E)
230 IF W=5 THEN X2(I)=(JX+XP(I))*E/(O+E):Y2(I)=((JY+YP(I))*E)/(O+E)
240 IF W=4 THEN S(I)=(JX+HA) *E/(O+E)
250 IF W=3 THEN HY(I)=((JY+HA)*E)/(O+E)
260 NEXT I
270 IF S=Ø AND W=2 THEN FOR I=Ø TO K:PX(I)=X(I):PY(I)=Y(I):NEXT
280 FOR I=Ø TO K
290 IF W=1 THEN PSET(X(I),Y(I)),C:GOTO 34Ø
300 IF W=2 THEN LINE(PX(I),PY(I))-(X(I),Y(I)),C:GOTO 34Ø
310 IF W=3 THEN H=HY(I)-Y(I):CIRCLE (X(I),Y(I)),H,C:GOTO 34Ø
320 IF W=4 THEN LINE(X(I),Y(I))-(S(I),S(I)-X(I)+Y(I)),C,B:GOTO 34Ø
330 LINE(X(I),Y(I))-(X2(I),Y2(I)),C
340 NEXT:IF W=2 THEN FOR I=Ø TO K:PX(I)=X(I):PY(I)=Y(I):NEXT
350 S=1:NEXT O:MC=6
360 FOR I=1 TO 15Ø:BEEP 1:BEEP Ø:NEXT
370 WIDTH 8Ø,2Ø:INPUT "COLOR:",C :C=-MC*(C=Ø)-(C>Ø)*C:L=2Ø:INPUT"FORWARD='RET',B
ACKWARD='5':",Q$:S=1:F=7:N=1:IF Q$="5" THEN S=7:F=1:N=-1
380 MC=C:OUT 81,Ø
390 FOR I=S TO F STEP N:COLOR=(I,C):M=INP(Ø): I9=INP(9):IF INKEY$=CHR$(13) THEN
9Ø ELSE L=L-(M=251)+(M=223):L=(L>Ø)*-L:FOR T=Ø TO L :NEXT T:COLOR=(I,Ø):IF I9=19
1 THEN 37Ø ELSE NEXT I:GOTO 39Ø
```



↑5で速く、2で遅くなる。スペースキーで色指定に、リターンで初期設定にもどる



〈SPACE STREAM〉宇宙空間を観賞するという芸術プログラムだけど、ちと、できあがるのに時間がかかるので、その間ゆみは、MoMoと少女ゆきとゆーこと4人でジェットコースターの話をしました。ディズニーランドのスペースマウンテンからはじまって最後は浅草の花やしきのジェットコースターが1番こわいということになりました。その理由は、線路がサビついて、今にもこわれそうで、いつ落ちるかわからないという恐怖のためです。みんなも1度は行ってみてね。

標準打ちこみタイム
30分

ドアの向こうは、善人？　それとも、悪人？

Gang Bang Bang!
（ギャング バン バン）

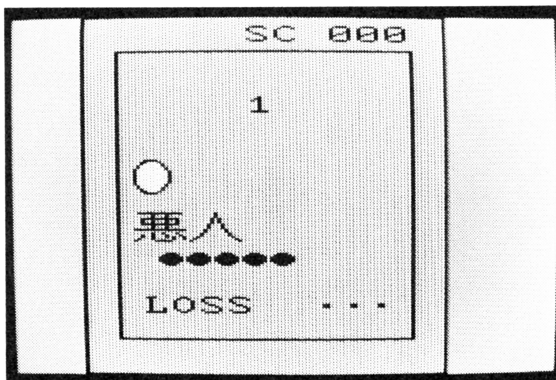
FOR PC-6001mkII/6601シリーズ　N60m BASIC(N66BASIC)　PAGE 4



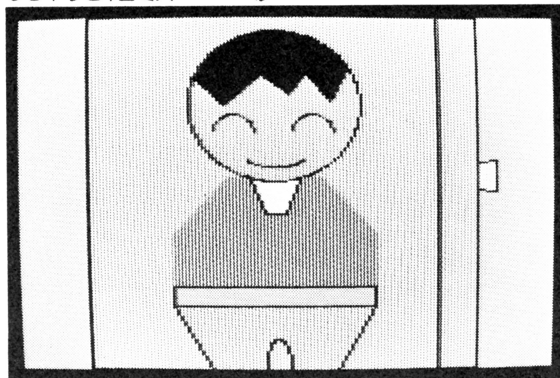
コンマ1秒の差で、勝負が決まる！

キーボードのスペースキー、またはジョイステイックのトリガーボタンでドアの向こうにいるかもしれない悪人と早撃ち競争するゲーム。

RUNして、スペースキー（トリガーボタン）を押してゲームスタート。ドアがしばらく画面に表示され、サッと

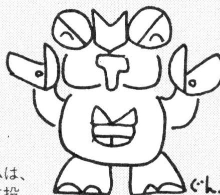


←キミの運命を決めるドア。このドアの向こうから出てくる顔はニコニコ顔とカリカリ顔だ


↓善人のニコニコ顔。うっかりこの人をBang Bangしちゃうと1回ミス


↓こいつだ！　いまだ、うて!!　なんていってるともうおそい。タイミングがキツイ

あいたかと思うと、人が現れる。タイプは2つあって、見るからに悪人と見るからに善人。もちろん、悪人ならすばやくスペースキー（トリガー）。善人なら、撃っちゃいけない。まちがったら、1人減って、3人アウトでゲームオーバー。悪人を撃ちたおすタイミングがヒジョーにむずかしいので、注意。画面に悪人が出た瞬間くらいにキーを押さないともうまにあわないのだ。



このプログラムは、今年2月17日に投稿しました。しかし、8月2日付けで没通知がきました。しかし、最終的に採用されることになりました。なぜでしょう？

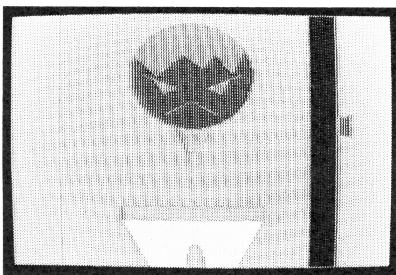
BY ばるちゃん郡嶋

注意

このプログラムは、マシン語を使っていますので、入力後、RUNするまえにかならずSAVEをしておいてください。



〈Gang Bang Bang〉はっきり言ってこのゲーム好きです。ものすご一く単純な反射神経ゲームだけど、反応がきびしいんだよね。悪人を5人殺すのはえらくむずかしい。ポシェット班では、このゲームに燃えなかった人はいなかったです。それで、1番優秀だったのはエイキチでした。さすがポシェット班の横綱だけあるのだ。おみごとな成績をおさめたのでした。大学のほうも、こうなるといいんだけどね。(人のこと言えなかったりして)



→ほんのわずかおくれても、悪人はさらにおそろしげな顔となってキミに凶弾をうちこむのだった……ギャーッ!!

■変数リスト

I,A……汎用
ST……キーボードかジョイスティックか判断用
SC,SC$……スコア
AI,AN……悪人の数
WT……ドアの開いている時間
LV……レベル
LS……失敗した回数

■プログラムの説明

10～ 90　注釈文
100～110　機械語処理
120～320　ドア・人を描く
330～410　タイトル表示
420～670　メインルーチン
680～720　サブルーチン群

■機械語の説明

F000～F015　画面3から4へ転送

```
10 REM==========================
20 REM              ( Version1.0 )
30 REM             for PC-6001mk][
40 REM      1985/02/15  00:30;00
50 REM     Program  No.22[16-13]
60 REM COPYRIGHT(c) MCMLXXXV
70 REM             BY Gunjima=Kazuo
80 REM       And Program pochette
90 REM==========================
100 CLEAR300,&HF7FF:FORI=&HF800TO&HF815:
READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
110 DATAf3,3e,dd,d3,f0,11,0,0,21,0,40,01
,3f,3f,ed,b0,3e,11,d3,f0,fb,c9
120 REM *** Screen Init ***
130 CONSOLE,,,0:FORI=2TO4:SCREEN3,I:COLO
R1,8,1:CONSOLE0,20:CLS:NEXT
140 SCREEN3,2,2:CLS:LINE(40,0)-(250,199)
,1,B:LINE(42,1)-(248,198),3,BF
150 SCREEN,3,3:LINE(40,0)-(246,199),,B:L
INE(42,1)-(244,198),14,BF
160 LINE(246,0)-(270,199),,B:LINE(248,1)
-(268,198),3,BF
170 LINE(270,82)-(282,81):LINE-(282,98):
LINE-(270,97)
180 PAINT(272,84),15,1:LINE(90,90)-(208,
150),6,BF:CIRCLE(150,50),50,1
190 LINE(102,34)-(120,50):LINE-(142,33):
LINE-(158,44):LINE-(169,32)
200 LINE-(182,48):LINE-(192,30):PAINT(15
0,9):COLOR14
210 LINE(120,90)-(90,120):PAINT(90,90),,
14:LINE(178,90)-(208,120)
220 PAINT(208,90):COLOR1:LINE(136,91)-(1
44,110):LINE-(156,110)
230 LINE-(164,91):PAINT(150,109),16,1:LI
NE(90,151)-(208,162),,B
240 PAINT(92,152),8:LINE(90,162)-(112,19
9):LINE(208,162)-(186,199)
250 PAINT(150,198),5:CIRCLE(151,199),18,
,0,3.15,2.4
260 PAINT(151,190),14:EXEC&HF800
270 PAINT(150,91),3:CIRCLE(126,65),12,,0
,3.14,.8
280 CIRCLE(172,65),12,,0,3.14,.8:CIRCLE(
150,80),16,,3.14,0,.25
290 CIRCLE(150,80),16,,3.14,0,.25
300 SCREEN,4,4:PAINT(150,91),4,1:LINE(11
0,50)-(136,60):LINE-(126,64)
310 LINE-(120,55):PAINT(126,62):LINE(188
,50)-(162,60):LINE-(172,64)
320 LINE-(178,55):PAINT(172,62):LINE(128
,80)-(148,70):LINE-(168,80)
330 REM *** Title ***
340 SCREEN3,2,2:LINE(42,20)-(248,198),3,
BF
350 KANJI(54,45),1,"GANG":KANJI(70,58),1
,"Bang Bang!!"
360 KANJI(50,128),16,"BY GUNJIMA.K":KANJ
I(62,170),15,"HIT"
370 COLOR13:LOCATE7,17:PRINT"SPACE":LOCA
TE7,18:PRINT"TRIGGER"
380 KANJI(220,170),15,"!!"
390 A=STRIG(0)+STRIG(1)*2:IFA=0GOTO390
400 ST=A-1:SOUND7,56:PLAY"s8m16000t128o5
l12c3.r12eceg3."
410 PLAY"ra6r64a16r64b3.r64br64br64br64b
3.":GOSUB710
420 REM *** Main Routine ***
430 SC=0:SC$="000":AI=5:WT=27:LV=1
440 LINE(42,1)-(248,198),3,BF:LINE(60,20
)-(230,179),1,B
450 CIRCLE(80,90),10,1,,,.9:PAINT(80,90)
,15,1
460 KANJI(76,150),7,"LOSE  ・・・":LS=0:KAN
JI(68,110),15,002,544
470 AN=AI:FORI=84TO68+16*ANSTEP16:KANJI(
I,124),8,"●":NEXT
480 KANJI(120,40),1,STR$(LV):FORI=0TO100
:NEXT:SOUND7,56:PLAY"o6c4."
490 SCREEN,2:KANJI(184,0),3,SC$:SC$=RIGH
T$("00"+MID$(STR$(SC),2),3)
500 KANJI(136,0),1,"SC "+SC$:SCREEN,,2
510 FORI=0TOINT(RND(1)*500+299):NEXT:EXE
C&H1058
520 A=INT(RND(1)*2+3):SCREEN,,A:FORI=0TO
WT:IFSTRIG(ST)GOTO550
530 NEXT:IFA=4GOTO620
540 FORI=0TO199:NEXT:GOTO490
550 I=99:NEXT:GOSUB680:IFA=3THENFORI=0TO
299:NEXT:GOTO640
560 SC=SC+LV:KANJI(84+(AI-AN)*16,125),14
,"X":AN=AN-1:IFANGOTO540
570 FORI=0TO149:NEXT:SCREEN,,2:FORI=0TO2
99:NEXT
580 SOUND7,56:PLAY"s8m16000t128o5l12e8r6
4e8fgr64gfedcr64cded8cr64c8."
590 GOSUB710:SC=SC+(3-LS)*LV*5:LV=LV+1:W
T=WT-2
600 IFWT<18THENWT=18:LV=5:IFAI<8THENAI=A
I+1
610 LINE(62,21)-(228,178),3,BF:GOTO450
620 FORI=0TO50:NEXT:GOSUB690:A=1
630 SCREEN,4:FORI=0TO21:COLOR,,A:A=3-A:F
ORJ=0TOA*5:NEXT:NEXT
640 FORI=0TO99:NEXT:PLAY"s14m10o3tl8aaa.
":COLOR,,1
650 SCREEN,2,2:KANJI(172+LS*16,150),1,"_
":LS=LS+1:IFLS<3GOTO540
660 KANJI(74,54),8,"GAME OVER":FORI=0TO2
99:NEXT:SOUND7,56
670 PLAY"s8m8000to3lgfedcrc":GOSUB710:FO
RI=0TO599:NEXT:GOTO330
680 SOUND6,230:SOUND12,22:GOTO700
690 SOUND6,120:SOUND12,18
700 SOUND7,247:SOUND8,31:SOUND11,99:SOUN
D13,0:RETURN
710 IFPEEK(&HFD1B) GOTO710
720 RETURN
```

●PC-6001/6601

ポシェット裏面場

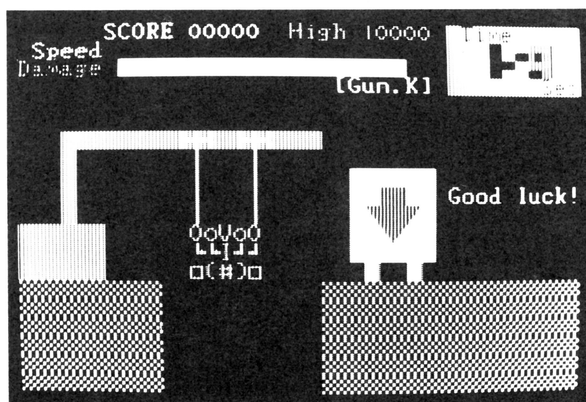
〈エイキチのなんでも反論します〉たしかに個人的な趣味でロリコンをやっていても法律には触れてません。しかし、一般のロリコンのあの、ねっとりした暗さには、がまんできません。ですから、今すぐにロリコンなどやめ、明るい生活にもどりましょう。ついでにいうと、アニメファンは、もっときらいです。たった1枚のポスターのためにLPを買ってしまうなど、言語道断。また、紫や緑色の髪の主人公に熱中してしまうあの神経が、私には、まったく理解できません。

標準打ちこみタイム
80分

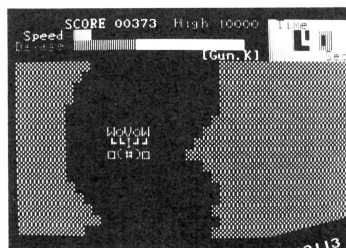
まいどおなじみ"ばるちゃん"シリーズ第3弾!

ばるちゃんランディング!

FOR PC-6001mkII/6601シリーズ N60mBASIC(N66BASIC) PAGE 3



↑ばるちゃんゲーム第3弾。ランディングのはじまり! さあ、勇気を出して、SHIFTキーを押すんだ!!



←あちこちにぶつかって、ちょっとダメージあるけど、まあまあ、順調ではあったんさ



→げ、こんな、いやな突起があるなんて! ばるちゃんダウンではじめから



ばるちゃんが地下へのタテ穴をグングン

宇宙忍者ばるちゃんのタテ穴飛び降りの術の修行です。なにかキーを押すとゲームスタート。穴の上にばるちゃんがブラブラ。そこでSHIFTを押すとばるちゃんが手を放して落下開始。そのままだと、どんどん加速しておちていくので、適当にSHIFTの反重力ブレーキを使って、スピードを加減しよう。左右への運転は、カーソルキー。

ただし、スピードがレッドゾーンまであがってしまうと、制御不能になる。

60秒以内にゴールまで、いけば、えらい! ダメージ100%でアウトです。

注 意
このゲームは機械語を使用していますので、入力後、かならずSAVEをおこなってください。またディスクBASICでは正常に動作しません。

BY Zata郡嶋和生

ばるちゃんシリーズ最後の作品。ここ2年間では一応、最高傑作です!



今回のコースは、「ばる穴公式第1コース」で、公式コースですからもちろん公認記録もあり、現在までの世界最高記録は、8月1日に私、作者の郡嶋ばるちゃんが出した24,670点(残りタイム34秒)です。この記録を破った方は、「ばるちゃん記録公認委員会」までご連絡ください。あて先、問合わせ先は、秘密です。

■変数ラリスト
I……汎用
CS,A$,D,J……チェックサム用
SC……スコア
HS……ハイスコア

■プログラムの説明

10〜70	注釈文
80〜100	初期設定1
110〜195	機械語を読みこむ
200〜1650	機械語データ
1700〜2340	たて穴のデータ
3000〜3320	メイン処理
3330〜3410	タイトル画面

■機械語の説明

F000〜F025	スクロール処理
F026〜F08F	タイマー処理
F090〜F0B7	数字データ
F0B8〜F0F9	穴表示
F0FA〜F141	ばるちゃん表示
F142〜F171	ばるちゃんデータ
F172〜F18B	ばるちゃん消去
F18C〜F20F	キー入力処理1
F210〜F2B7	スコア、スピード表示
F2B8〜F2C0	ハイスコア表示
F2C1〜F2EF	音出力
F2F0〜F31C	キー入力処理2
F31D〜F3EE	メインルーチン
F3F0〜F9BF	データ群
F9C0〜F9CD	タイトル表示
E000〜E3DF	たて穴データ

■ワークエリア

FB98	残り時間
FB9A〜FB9B	スクロールデータ
FB9C	フラグ
FB9D	ばるちゃん絵のフラグ
FB9E〜FB9F	ばるちゃん位置
FBA0	スピード
FD0F〜FD10	スコア
FE62〜FE63	ハイスコア
FE66	ばるちゃんダメージ



〈ばるちゃんランディング!〉すっかりシリーズもんになっちまったなあ。今度のは『ばるちゃん地下を行く』ってなわけだ。あいかわらず、へんてこりんでよくわけのわからんばるちゃんの形に、だんだん見慣れてきて、近ごろでは愛着を感じるようになってきました。これからもシリーズで責めてくるなら、こちらも、『虎さん』のように大きくかまえて待ってます。しかし、マンネリにならないようにいつも新鮮なゲームを作ってね。待ってまあーす。

```
10 REM==============================
15 REM Balchan Landing !   (Ver.1.0)
20 REM              for PC-6001 mkⅡ
30 REM             1985/07/23 05:43:20
40 REM          Program No.27[21-18]
50 REM COPYRIGHT (c) MCMLXXXV
60 REM                BY Gunjima Kazuo
70 REM==============================
80 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,20,1,0:COLOR12,1
,1:CLS
90 CLEAR300,&HDFFF:IFPEEK(&HF000)=&HF3GO
TO3000
100 OUT147,2:POKE&HFE63,&H27:POKE&HFE62,
&H10
110 RESTORE 200:I=&HF000:CS=0:L=0210
120 READA$:D=VAL("&H"+A$):IFLEN(A$)<=2TH
ENPOKEI,D:CS=CS+D:I=I+1:GOTO120
130 IFA$="end"GOTO150
140 IFCS=DTHENCS=0:L=L+10:GOTO120
145 GOTO190
150 RESTORE1700:I=&HE000:CS=0:L=1710
160 FORJ=0TO15:READA$:D=VAL(A$):POKEI,D:
CS=CS+D:I=I+1:NEXT
170 READA$:IFA$="end"THENOUT147,3:GOTO30
00
180 CS=0:L=L+10:GOTO160
190 OUT147,3:PRINTCHR$(7)"Error !"L" ｷﾞｮ
ｳ ｶﾞﾏﾁｶﾞｯﾃﾏｽﾖ!"
195 POKE&HF000,0:END
200 REM  Data 1 " MAIN PROGRAM "
205 REM  &Hf000~ " Up scroll "
210 DATAf3,3e,dd,d3,f0,21,c8,04,11,a0,04
,01,80,02,d9,21
220 DATAc8,00,11,a0,00,d9,ed,a0,d9,ed,a0
,d9,78,b1,20,f6
230 DATA3e,11,d3,f0,fb,c9
235 REM  &Hf026~ " Timer sub "
240 DATAed,a0,ed,a0,01,26,00,eb,09,eb,ed
,a0,ed,a0,c9
250 DATAf5,3a,97,fb,3d,28,07,32,97,fb,f1
,c3,74,0f,c5,d5
260 DATAe5,3e,10,32,97,fb,3a,98,fb,3d,32
,98,fb,06,0a,0e
270 DATA00,90,38,03,0c,18,fa,80,47,79,87
,87,16,00,5f,78
280 DATA21,90,f0,19,11,4a,04,cd,26,f0,87
,87,16,00,5f,21
290 DATA90,f0,19,11,4c,04,cd,26,f0,3a,98
,fb,fe,00,20,04
300 DATAaf,32,99,fb,e1,d1,c1,f1,c3,74,0f
305 REM  &Hf090~ " Number data "
310 DATAe,f,b,f,0,f,0,f,c,f,f,3,c,f,7,f,
a,f,c,f
320 DATAf,c,3,f,f,c,b,f,c,f,0,f,f,d,b,f,
e,f,c,f
325 REM  &Hf0b8~ " Ground plot "
330 DATA21,20,03,06,28,3e,81,77,23,10,fc
,21,20,07,06,28
340 DATA3e,24,77,23,10,fc,ed,5b,9a,fb,1a
,fe,ff,20,04,32
350 DATA9c,fb,c9,13,21,20,03,06,00,4f,09
,1a,47,13,ed,53
360 DATA9a,fb,eb,21,00,04,19,3e,0e,0e,00
,71,23,12,13,10,fa,c9
365 REM  &Hf0fa~ " Val plot "
370 DATA2a,9e,fb,0e,0e,06,03,11,24,00,e5
,d9,e1,11,00,04
380 DATA19,eb,3a,9d,fb,87,87,87,87,06,00
,4f,21,42,f1,09
390 DATAeb,01,24,00,d9,71,23,71,23,71,23
,71,23,71,19,d9
400 DATA1a,77,13,23,1a,77,13,23,1a,77,13
,23,1a,77,13,23
410 DATA1a,77,13,09,d9,10,de,c9
415 REM  &Hf142~ " Val data "
420 DATA57,84,56,84,57,1a,1a,49,1b,1b,db
,28,23,29,db,00
430 DATA00,84,56,84,00,6d,1a,49,1b,6d,db
,28,23,29,db,00
440 DATAdb,28,23,29,db,18,18,49,19,19,4d
,84,5e,84,4d,00
445 REM  &Hf172~ " Val clear "
450 DATA2a,9e,fb,af,11,00,04,19,11,24,00
,06,03,77,23,77
460 DATA23,77,23,77,23,77,19,10,f4,c9
465 REM  &Hf18c~ " Key scan "
470 DATA2a,9e,fb,3a,9d,fb,fe,02,28,0c,af
,32,9d,fb,cd,61
480 DATA10,47,fe,01,28,22,3a,a0,fb,3c,fe
,51,38,07,3c,fe
490 DATAa1,38,02,3e,a0,32,a0,fb,fe,89,38
,1e,3e,ff,32,96
500 DATAfb,3e,02,32,9d,fb,18,22,3a,a0,fb
,fe,0d,38,01,3d
510 DATA32,a0,fb,3e,01,32,9d,fb,18,10,78
,fe,10,28,07,fe
520 DATA20,20,07,2b,18,01,23,22,9e,fb,01
,78,04,09,f3,3e
530 DATAdd,d3,f0,7e,01,04,00,09,b6,47,3e
,11,d3,f0,fb,78
540 DATAb7,c8,32,95,fb,c9
545 REM  &Hf202~ " Key scan 2 "
550 DATAcd,61,10,fe,01,c0,3e,01,32,a0,fb
,c9,00,00
555 REM  &Hf210~ " Score/spead plot "
560 DATA3a,95,fb,b7,28,31,fe,ff,c8,3e,ff
,32,95,fb,3a,a0
570 DATAfb,47,cb,3f,4f,3a,66,fe,81,fe,a0
,38,07,3e,01,32
580 DATA9c,fb,3e,a0,32,66,fe,78,fe,08,38
,06,fe,89,30,02
590 DATAcb,3f,32,a0,fb,18,03,3a,a0,fb,21
,2f,04,cd,98,f2
600 DATA3a,66,fe,21,57,04,cd,98,f2,2a,0f
,fd,3a,a0,fb,cb
610 DATA3f,06,00,4f,09,22,0f,fd,11,0c,04
,01,10,27,cd,88
620 DATAf2,01,e8,03,cd,88,f2,01,64,00,cd
,88,f2,01,0a,00
630 DATAcd,88,f2,7d,c6,30,12,c9
640 DATAaf,ed,42,38,03,3c,18,f9,09,c6,30
,12,13,c9,00,00
650 DATA06,14,0e,0f,16,08,92,38,05,71,23
,10,f9,c9,82,b7
660 DATA28,08,4f,3e,20,91,77,23,05,c8,af
,77,23,10,fc,c9
665 REM  &Hf2b8~ " Hisc plot "
670 DATA2a,62,fe,11,18,04,c3,6b,f2
675 REM  &Hf2c1~ " Sound Efect "
680 DATA3a,a0,fb,47,3e,c8,90,5f,af,cd,c5
,1b,3c,3c,cd,c5
690 DATA1b,1e,00,3a,95,fb,b7,28,04,1e,05
,18,09,3a,9d,fb
700 DATAfe,01,20,02,1e,02,3e,05,cd,c5,1b
,c9,00,00,00
705 REM  &Hf2f0~ " Key scan 3 "
710 DATA2a,9e,fb,cd,61,10,fe,10,28,08,fe
,20,c0,01,78,04
720 DATA18,03,01,7c,04,09,f3,3e,dd,d3,f0
,46,3e,11,d3,f0
730 DATAfb,78,b7,c0,af,32,95,fb,c9,c9,c9
,c9,c9
735 REM  &Hf31d~ " main loop "
740 DATA21,00,00,06,a0,11,20,f4,1a,13,77
,23,10,fa,21,00
750 DATA04,06,a0,1a,13,77,23,10,fa,cd,b8
,f2,21,95,fb,af
760 DATA06,0c,77,23,10,fc,06,09,21,f0,f3
,56,23,5e,23,7e
770 DATA23,12,10,f7,21,60,f5,3e,09,08,cd
,d3,f3,08,3d,20
780 DATAf8,cd,b8,f0,3e,06,08,cd,00,f0,08
,3d,20,f8,af,21
790 DATA0b,f4,06,0e,5e,23,cd,c5,1b,3c,10
,f8,21,35,f0,22
800 DATA06,fa,00,3a,a0,fb,b7,20,05,cd,02
,f2,18,20,3a,95
810 DATAfb,b7,28,05,cd,f0,f2,18,0f,cd,b8
,f0,cd,72,f1,cd
820 DATA00,f0,cd,8c,f1,cd,fa,f0,cd,c1,f2
,cd,10,f2,3a,a0
830 DATAfb,47,3e,a1,90,47,21,0a,00,2b,7c
,b5,20,fb,10,f6
840 DATA3a,9c,fb,b7,20,08,3a,99,fb,b7,28
,02,18,b5,21,74
850 DATA0f,22,06,fa,c9,c9,11,20,03,06,28
,7e,23,12,13,10
860 DATAfa,11,20,07,06,28,7e,23,12,13,10
,fa,e5,cd,00,f0,e1,c9,00
865 REM  &Hf3f0~ " Data 1 "
870 DATAfb,97,01,fb,98,3d,fb,99,ff,fb,9b
,e0,fb,9e,9c
880 DATAfb,9f,01,fd,0f,00,fd,10,00,fe,66
,00
890 DATA00,c8,00,ff,00,00,00,f8,0f,0c,1c
,00,01,0a
900 DATA00,00,00,00,00,00,00
905 REM  &Hf420~ " Data 2 "
910 DATA0b,0b,0b,0b,0b,0b,0b,0b,0b,0b,0b
,0b,8b,8b,8b,8b,8b,0b,06,06
920 DATA06,06,06,06,86,86,86,86,86,06,20
,20,20,20,20,20,20,20,20,20
930 DATA0e,0e,0e,0e,0e,0e,0e,8a,8a,8a,8a
,8a,8a,8a,8a,8a,8a,8a,8a,8b
940 DATA8b,8b,8b,8b,89,89,89,0d,0d,0d,20
,20,20,00,81,81,85,85,20,20
950 DATA0d,0d,0d,0d,0d,0d,0d,f5,f5,f5,f5
,f5,f5,f5,f5,f5,f5,f5,f5,f5
960 DATAf5,f5,f5,f5,f5,f5,f5,0d,0d,0d,20
,20,20,00,81,81,85,85,20,20
970 DATA0b,0b,0d,0d,0d,0d,0d,0d,0d,0d,0d
,0d,0d,0d,0d,0d,0d,0d,0d,0d
980 DATA0d,0d,0f,0f,0f,0f,0f,0f,0f,0d,20
,20,20,20,20,20,20,20,20,20
990 DATA20,20,20,20,20,20,53,43,4f,52,45
,20,30,30,30,30,30,30,20,48
1000 DATA69,67,68,20,30,30,30,30,30,20,2
0,54,69,6d,65,20,20,20,20,20
1010 DATA20,53,70,65,61,64,20,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1020 DATA00,00,00,00,00,00,00,20,20,20,2
0,20,20,00,0f,0f,0f,0f,20,20
1030 DATA44,61,6d,61,67,65,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1040 DATA00,00,00,00,00,00,00,20,20,20,2
0,20,20,00,0f,0f,0f,0f,20,20
1050 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,2
0,20,20,20,20,20,20,20,20,20
1060 DATA20,20,5b,47,75,6e,2e,6b,5d,20,2
0,20,20,20,20,20,53,65,63
1065 REM &Hf560~ " Data 3 "
1070 DATA8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8
f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f
1080 DATA8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8
f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f
1090 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1100 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1110 DATA8f,8f,8f,2f,2b,2b,2b,2b,2b,2b,2
b,27,27,27,2b,27,27,27,2b,2b
1120 DATA2b,0f,0f,0f,0f,0f,0f,0f,0f,0f,0
f,0f,0f,0f,0f,0f,0f,0f,0f,0f
1130 DATA00,00,00,20,20,20,20,20,20,20,2
0,14,15,13,20,14,15,13,20,20
1140 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,2
0,20,20,20,20,20,20,20,20,20
1150 DATA0f,0f,8f,2b,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8
f,8f,07,8f,8f,8f,07,8f,8f,8f
1160 DATA8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8
f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f
1170 DATA00,00,00,20,00,00,00,00,00,00,0
0,00,16,00,00,00,16,00,00,00
1180 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1190 DATA8f,8f,8f,2b,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8
f,8f,07,8f,8f,8f,07,8f,8f,8f
1200 DATA8f,0e,0b,7e,7e,7e,7e,7e,7e,8f,8
f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f
1210 DATA00,00,00,20,00,00,00,00,00,00,0
0,00,16,00,00,00,16,00,00,00
1220 DATA00,20,20,20,20,20,20,20,20,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1230 DATA8f,8f,0b,2b,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8
f,8f,07,8f,8f,8f,07,8f,8f,8f
1240 DATA8f,0e,0b,7e,7e,89,89,7e,7e,8f,0
b,0b,0b,0b,0b,0b,0b,0b,0b,0b
1250 DATA00,20,20,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,16,00,00,00,16,00,00,00
1260 DATA00,20,20,20,20,0F,0F,20,20,00,4
7,6F,6F,64,20,6C,75,63,6B,21
1270 DATA0b,8f,8f,2b,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8
f,8f,07,8f,8f,8f,07,8f,8f,8f
1280 DATA0e,0e,0e,7e,f9,89,89,f9,7e,8f,8
f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f
1290 DATA20,00,00,20,00,00,00,00,00,00,0
0,00,16,00,00,00,16,00,00,00
1300 DATA00,00,00,20,22,0f,0f,23,20,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1310 DATA86,86,86,86,86,86,8f,8f,8f,8f,8
f,8f,0e,0e,0e,0e,0e,8f,8f,8f
1320 DATA0e,0e,0e,7e,7e,f9,f9,7e,7e,8f,8
f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f
1330 DATA0f,0f,0f,0f,0f,0f,00,00,00,00,0
0,00,4f,84,56,84,4f,00,00,00
1340 DATA20,20,20,20,20,22,23,20,20,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1350 DATA86,86,86,86,86,86,8f,8f,8f,8f,8
f,8f,0e,0e,0e,0e,0e,8f,8f,8f
```

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場

〈無理して書くコーナー〉新橋へ向かいながらこう考えた。智に働けばバグが出る。情にさおさせば徹夜になる。意地を張ったらプログラムの直しをさせられる。とにかくポシェットは住みにくい。住みにくさが高じると安い所へ引っ越したくなる。どこへ越しても同じだと悟ったとき、絵ができ詩ができる……。行くプログラムの流れはたえずして、しかも元のプログラムに存らず。よどみにつどうバグバグは、かつ消え、かつむすびて、しばらくとどまりたるためしなし、世の中に住む人と主人も、またかくのごとし……。

```
1360 DATA8f,0e,0e,7e,7e,7e,7e,7e,7e,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f,8f
1370 DATA0f,0f,0f,0f,0f,0f,00,00,00,00,00,00,1a,1a,49,1b,1b,00,00,00
1380 DATA00,20,20,20,20,20,20,20,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1390 DATA86,86,86,86,86,86,8f,8f,8f,8f,8f,8f,0e,0e,0e,0e,0e,8f,8f,8f
1400 DATA00,00,00,00,8b,00,00,8b,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1410 DATA0f,0f,0f,0f,0f,0f,00,00,00,00,00,00,db,28,23,29,db,00,00,00
1420 DATA00,00,00,00,0f,00,00,0f,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1425 REM &Hf830~ " Data 4 "
1430 DATA85,85,85,8f,8f,8f,85,85,8f,8f,8f,85,85,85,8f,8f,8f,85,85,85
1440 DATA00,8f,8f,8f,85,85,85,8f,8f,8f,85,85,85,8f,85,85,85,8f,8f,8f
1450 DATA0f,0f,21,00,20,0f,0f,00,20,0f,21,0f,00,0f,00,20,0f,0f,00,0f
1460 DATA00,0f,00,00,00,20,0f,0f,00,0f,0f,0f,21,0f,0f,00,0f,20,0f,21
1470 DATA85,85,85,8f,8f,8f,85,85,8f,8f,8f,85,85,85,8f,8f,8f,85,85,85
1480 DATA00,8f,8f,8f,85,85,85,8f,8f,8f,85,85,85,8f,85,85,85,8f,8f,8f
1490 DATA0f,20,23,20,23,0f,0f,00,0f,23,00,0f,00,0f,20,23,0f,0f,00,0f
1500 DATA00,0f,00,00,20,23,0f,0f,00,0f,0f,22,0f,0f,0f,00,0f,0f,23,00
1510 DATA85,85,85,8f,8f,8f,85,85,8f,8f,8f,85,85,85,8f,8f,8f,85,85,85
1520 DATA00,8f,8f,8f,85,85,85,8f,8f,8f,85,85,85,8f,85,85,85,8f,8f,8f
1530 DATA0f,22,21,0f,00,0f,0f,00,0f,21,00,0f,0f,0f,0f,00,0f,0f,21,0f
1540 DATA00,0f,00,00,0f,00,0f,0f,21,0f,0f,20,0f,0f,0f,21,0f,0f,21,0f
1550 DATA85,85,85,8f,8f,8f,85,85,85,8f,8f,85,85,85,8f,8f,8f,85,85,85
1560 DATA00,8f,8f,8f,85,85,85,8f,8f,8f,85,85,85,8f,85,85,85,8f,8f,8f
1570 DATA0f,0f,23,0f,22,0f,0f,0f,0f,0f,23,0f,00,0f,0f,22,0f,0f,22,0f
1580 DATA00,0f,0f,0f,0f,22,0f,0f,22,0f,0f,0f,23,0f,0f,22,0f,22,0f,0f
1590 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1600 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1610 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1620 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1625 REM &Hf9c0~ " Titile plot "
1630 DATA21,30,f8,3e,05,08,cd,d3,f3,08,3d,20,f8,c9,00,00
1640 DATA"end"
1645 REM ~&hf9cf end of data 1
1650 REM
1700 REM Data 2 " PIT DATA &He000~ "
1710 DATA 10,11,10,11,10,11,10,11,10,11,10,11,10,11,10,11,000
1720 DATA 10,11,10,11,10,11,10,11,10,11,10,11,10,11,10,11,000
1730 DATA 10,12,10,12,10,12,10,12,09,12,08,12,07,12,06,12,000
1740 DATA 05,12,04,12,03,12,03,12,03,12,03,11,03,10,03,09,000
1750 DATA 03,08,04,07,05,18,04,20,04,20,05,19,06,18,07,17,000
1760 DATA 08,15,09,13,10,11,11,10,12,10,13,09,14,08,15,07,000
1770 DATA 16,06,16,06,09,15,08,16,07,17,07,17,06,18,06,17,000
1780 DATA 06,16,06,15,06,14,06,16,06,17,07,17,08,16,09,14,000
1790 DATA 10,14,08,15,06,16,06,15,07,13,07,12,07,11,07,10,000
1800 DATA 08,08,08,07,08,07,08,08,09,18,09,19,09,19,10,19,000
1810 DATA 11,18,12,17,13,17,14,16,14,17,15,16,16,15,17,14,000
1820 DATA 18,14,19,14,20,14,20,14,21,13,21,13,23,11,23,10,000
1830 DATA 23,09,23,08,22,08,21,09,04,26,04,25,07,24,07,23,000
1840 DATA 08,22,09,20,10,19,11,17,12,16,12,15,12,14,12,13,000
1850 DATA 12,12,12,11,12,10,12,09,11,09,11,08,11,07,10,08,000
1860 DATA 09,09,09,09,09,09,09,08,09,08,09,06,09,07,09,07,000
1870 DATA 09,07,09,07,09,07,09,07,09,08,09,08,09,08,10,07,000
1880 DATA 08,09,08,09,08,09,08,08,08,10,08,10,08,10,08,11,000
1890 DATA 09,11,10,11,11,13,12,14,13,14,14,16,15,15,16,14,000
1900 DATA 17,14,18,13,19,13,20,12,21,12,22,11,23,11,24,10,000
1910 DATA 25,09,25,09,25,09,25,09,25,09,25,09,25,09,25,09,000
1920 DATA 25,09,25,09,24,10,24,10,23,10,23,09,22,09,23,07,000
1930 DATA 23,06,23,09,23,11,23,11,23,12,24,12,25,11,26,10,000
1940 DATA 27,09,28,08,29,07,29,07,29,07,29,07,29,07,29,07,000
1950 DATA 29,07,30,06,12,24,12,24,12,24,12,24,12,23,12,23,000
1960 DATA 12,22,12,21,12,20,12,20,12,19,12,18,12,18,12,17,000
1970 DATA 12,16,12,15,12,14,12,13,12,12,12,11,12,10,12,09,000
1980 DATA 12,08,12,07,12,07,12,07,12,07,12,07,12,07,12,07,000
1990 DATA 12,07,12,08,12,09,12,10,12,14,13,13,14,12,15,15,000
2000 DATA 16,14,17,17,18,16,19,15,20,14,21,13,22,12,22,12,000
2010 DATA 22,12,22,12,22,12,22,12,22,12,22,12,22,12,22,12,000
2020 DATA 22,12,22,12,22,12,22,12,22,12,22,12,22,12,22,12,000
2030 DATA 22,12,21,13,21,12,21,12,20,12,20,11,20,10,19,10,000
2040 DATA 19,09,19,08,19,07,19,08,19,09,19,09,19,09,20,08,000
2050 DATA 21,07,21,09,21,10,22,10,22,12,23,13,24,12,25,12,000
2060 DATA 26,10,29,07,29,07,29,07,28,08,27,09,26,10,25,11,000
2070 DATA 24,12,24,09,24,09,24,08,24,08,24,07,24,06,24,05,000
2080 DATA 24,05,24,05,24,05,24,05,24,05,24,05,24,05,24,05,000
2090 DATA 24,05,24,05,24,05,24,05,06,23,06,23,06,23,06,23,000
2100 DATA 06,23,06,23,06,23,06,20,06,20,06,19,06,19,06,18,000
2110 DATA 06,16,06,16,06,15,06,15,07,12,08,11,06,12,06,12,000
2120 DATA 06,10,06,09,06,06,06,35,06,35,06,35,06,35,06,35,000
2130 DATA 07,15,08,14,09,13,10,12,11,13,12,14,13,15,14,16,000
2140 DATA 15,15,16,14,17,13,18,14,19,13,20,12,21,11,23,09,000
2150 DATA 25,07,24,08,24,08,24,08,24,08,24,09,25,08,26,07,000
2160 DATA 25,08,24,09,23,10,22,11,22,12,21,13,21,13,20,14,000
2170 DATA 20,14,19,13,19,13,18,16,18,16,14,20,13,21,12,22,000
2180 DATA 04,30,04,30,04,30,04,30,04,30,04,30,04,30,04,30,000
2190 DATA 04,30,04,30,04,30,04,30,04,30,04,30,04,30,04,30,000
2200 DATA 04,30,04,30,04,30,04,30,05,28,06,26,07,24,08,22,000
2210 DATA 09,20,10,18,11,16,11,15,12,14,12,14,12,14,13,12,000
2220 DATA 14,10,15,08,16,08,17,08,17,11,17,12,17,13,18,13,000
2230 DATA 19,16,20,16,21,16,22,15,23,14,24,13,25,12,26,11,000
2240 DATA 27,10,28,09,29,08,14,23,12,25,12,25,11,25,11,24,000
2250 DATA 10,23,10,22,10,21,09,21,09,20,09,19,08,18,08,17,000
2260 DATA 08,16,08,15,07,15,07,14,07,13,07,13,07,12,07,12,000
2270 DATA 07,11,07,10,07,09,07,08,07,07,07,07,07,10,07,10,000
2280 DATA 08,09,08,10,08,12,08,14,09,15,10,15,11,16,12,15,000
2290 DATA 13,12,12,12,11,12,11,13,11,14,11,14,11,14,11,14,000
2300 DATA 11,14,11,14,11,14,11,14,11,14,11,14,11,14,11,14,000
2310 DATA 11,14,11,14,11,14,11,14,11,14,11,14,11,14,11,14,000
2320 DATA 11,30,41,01,41,01,41,01,41,01,41,01,41,01,255,255
2330 DATA"end"
2335 REM ~&he3df end of data 2
2340 REM
3000 REM main routine
3010 SCREEN1,3,3:CONSOLE0,20,0,0:COLOR15,1,1:CLS:GOTO3340
3020 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUND7,248
3030 OUT&HF6,&H81:EXEC&HF31D:OUT&HF6,3
3040 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUND7,248
3050 X=PEEK(&HFB9F)*256+PEEK(&HFB9E)-400:I=PEEK(&HFB9C):IFI=&HFFGOTO3180
3060 IFPEEK(&HFB99)=0GOTO3120
3070 PLAY"s10m6000o3l32gfedcr12cr12c":COLOR14
3080 LOCATEX,10:PRINT"□(#)□";:LOCATEX,11:PRINT"┌┌^┐┐";:LOCATEX,12:PRINT
3090 COLOR12:LOCATE8,6:FORI=0TO299:NEXT:PLAY"l32o2"
3100 FORI=1TO22:PRINTMID$("[  G A M E  O V E R  ]",I,1);:PLAY"dfc":NEXT
3110 GOTO3330
3120 PLAY"s10m6000o3l24gbdr64eeeddc":COLOR6
3130 Y=10:IFPEEK(&HFBA0)=0THENY=Y+1
3140 LOCATEX,Y:PRINT" ∧V× ";:LOCATEX,Y+1:PRINT"m└^┘m";:LOCATEX,Y+2:PRIN
3150 COLOR12:LOCATE8,6:FORI=0TO299:NEXT:PLAY"l32o2"
3160 FORI=1TO22:PRINTMID$("[  T I M E  O V E R  ]",I,1);:PLAY"dfc":NEXT
3170 GOTO3330
3180 PLAY"s13m99l16o6cegr64gr16eg4b4o7c3.c"
3190 LOCATEX,12:PRINT"□   □";:LOCATEX,11:PRINT" (#) ";
3200 LOCATEX,10:PRINT"└└I┘┘";:LOCATEX,09:PRINT"WoVoW";:FORI=0TO50:NEXT
3210 COLOR4:LOCATE2,5:PRINT"Nice Landing !!";:FORI=0TO750:NEXT
3220 A=PEEK(&HFB98):COLOR16:LOCATE12,7
3230 PRINT"Time BONUS "RIGHT$("00"+MID$(STR$(A),2),3)"×256=";
3240 PRINTRIGHT$("0000"+MID$(STR$(A*256),2),5);
3250 SC=PEEK(&HFD10)*256+PEEK(&HFD0F):HS=PEEK(&HFE63)*256+PEEK(&HFE62)
3260 SC=SC+A*256:COLOR12:LOCATE12,14:PRINT"TOTAL SCORE ·····  ";
3270 PRINTRIGHT$("0000"+MID$(STR$(SC),2),5);
3280 POKE&HFD10,SC/256:POKE&HFD0F,SC-INT(SC/256)*256:POKE&HFBA0,0
3290 EXEC&HF259:PLAY"deg":FORI=0TO400:NEXT:IFSC<HSGOTO3330
3300 COLOR15:LOCATE8,16:PRINT"(((  New Record !!! )))";
3310 POKE&HFE63,SC/256:POKE&HFE62,SC-INT(SC/256)*256
3320 PLAY"o6cdego7ccc":EXEC&HF2B8
3330 FORI=0TO1499:NEXT:FORI=0TO15:EXEC&HF000:NEXT
3340 FORI=0TO5:EXEC&HF9C0:NEXT:FORI=0TO9:EXEC&HF000:NEXT
3350 COLOR16:LOCATE3,15:PRINT"COPYRIGHT(c) 1985 BY Gunjima=Kazuo";
3360 X=INT(RND(1)*30+5):COLOR15
3370 LOCATEX,10:PRINT"WoVoW";:LOCATEX,11:PRINT"└└I┘┘";
3380 LOCATEX,12:PRINT" (#) ";:LOCATEX,13:PRINT"□   □";:COLOR1,4
3390 LOCATE16,18:PRINT" Hit ANY KEY to START ";:EXEC&H1058:COLOR15,1
3400 IFINKEY$=""GOTO3400
3410 A$="s10m50000o7l64gabbbb":PLAYA$,A$,A$:GOTO3020
```

ポシェット裏面場

〈自己しょーかい〉どうもあらためまして、まさいちろーです。しかしまた、なんでこんなものを……。私は、PC-1500とPC-1350を持っていて、小山田いくファンで、FCの代表をやっていて、大学生の１つ前という、もうよくわからない人であります。私が○川という話が約１名からありましたが、え〜、なんのことかな？　フッフッフッ……。ということです。あっそれから毛唐の音楽はキライです。チャンチャン。

標準打ちこみタイム
15分

フワフワッと空の散歩

ハング グライダー

FOR MSX(8K)

←右側がキミのハンググライダー。スイースイーツ

↑きわどく、そばを通りすぎるときのスリル……。ヤーイ、もうすぐ抜くもんね



↑抜いた！ でも、なんかむなしいな……。追われる立場はつねにつらいのだっつって

BY MSX少年

やった!! 初の採用だ!! 見てたあ？



このプログラムは、スピードとグラフィックスを重視しすぎたため、ほかのところはいまいちかもしれないけど、楽しめると思います。ヨロシク。



空の散歩はスペースキーとカーソルキー

ひたすら、ハンググライダーをあやつって、飛んでいく、空の散歩ゲーム。カーソルキーの左右を使って、スピードの調整、スペースキーで高度を変えられる。ジョイスティックでも遊べる。

なにしろ、敵(と思われる)のハンググライダーをどんどん抜いていこう!!

■変数リスト
M……飛行距離
MS……ミスの数
R……敵の色
SS……敵のスピード
X1,Y1……敵の座標
X,Y……自機の座標
A……自機X座標増分

■プログラムの説明
10〜 90 初期設定
100〜140 キー入力
150〜160 敵機表示
170 敵機にあたったか
180〜190 敵機の形決定
200〜250 飛行距離表示
260〜340 ゲームオーバー判定
350〜410 タイトル表示
420〜490 スプライト定義

```
10 MAXFILES=1:DIM D(1):DEFINT A-R:COLOR
1,4,1:SCREEN 3,2,0:GOTO 350
20 CLS:X=200:Y=100:M=-10:SS=3:MS=0:GOSUB
 430
30 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
40 COLOR 1:FOR I=0 TO 3:PSET(23-I*4,8)
50 PRINT #1,"HANG":PRESET(38-I*4,42)
60 PRINT #1," GLIDER":COLOR 10:NEXT I
70 LINE(0,72)-(255,72),9:LINE(0,150)-(25
5,150),9:COLOR 1:FOR I=0 TO 3
80 PRESET(202-I*4,158):PRINT #1,"M":COLO
R 15:NEXT I:GOSUB 200
90 PLAY"V12O4L8GEC4AFD4BGE4O5C4"
100 '◆◆◆◆◆ MAIN ◆◆◆◆◆
110 PUT SPRITE 0,(X,Y),8,D(0):PUT SPRITE
 1,(X,Y),15,D(0)+1
120 ST=STRIG(0)+STRIG(1):IF ST=-1 THEN D
(0)=0:Y=Y-2 ELSE D(0)=2:Y=Y+2
130 IF Y<76 OR Y>132 THEN 260 ELSE S=STI
CK(0)+STICK(1):A=((S=7)-(S=3))*2
140 X=X+A:IF X<80 OR X>235 THEN X=X-A
150 PUT SPRITE 2,(X1,Y1),R,D(1):PUT SPRI
TE 3,(X1,Y1),15,D(1)+1
160 X1=X1+SS:IF X1>240 THEN GOSUB 200
170 IF X+16>X1 AND X<X1+16 AND Y+16>Y1 A
ND Y<Y1+16 THEN 260
180 Y1=Y1+SGN(Y-Y1)*(SS*.1):IF RND(1)<.3
THEN D(1)=INT(RND(1)*2)*2
190 IF PLAY(0) THEN 190 ELSE 110
200 '◆◆◆◆◆ SCORE UP ◆◆◆◆◆
210 SS=SS+.2:X1=5:M=M+10:Y1=INT(RND(1)*5
6)+76:COLOR 1:IF MU THEN PLAY"V12O6B4"
220 R=INT(RND(1)*14)+1:IF R=4 THEN 220
230 MU=1:LINE(30,158)-(180,180),4,BF
240 FOR I=0 TO 3:PRESET(42-I*4,158)
250 PRINT #1,USING"#####";M:COLOR 15:NEX
T:RETURN
260 '◆◆◆◆◆ GAME OVER ◆◆◆◆◆
270 PLAY"V12O3C64R8C4":X=200:Y=100:MU=0
280 MS=MS+1:IF MS<3 THEN M=M-10:GOSUB 21
0:GOTO 110
290 SCREEN 3:COLOR 1:FOR I=0 TO 3
300 PRESET(12-I*4,48):PRINT #1,"GAMEOVER
":COLOR 8:NEXT I:COLOR 1
310 FOR I=0 TO 3:PRESET(84-I*4,84)
320 PRINT#1,USING"####M";M:COLOR15:NEXT
330 PLAY "V12O4L8DFAO5CO4CEGBL4FGC"
340 CLOSE #1
350 '◆◆◆◆◆ TITLE ◆◆◆◆◆
360 COLOR1:FOR I=0 TO1:PSET(28-I*4,130)
370 DRAW "S16D6BU3R2U3L2BR4D6R2U6BR4L2D3
R2D3L2BU6BR4D6BU3R2BD3U6BR6L2D3R2"
380 DRAW "D3L2BR4U6R2D3L1BR3BD3U6R2D6BL1
BU3R1BR4BU3L2D6R2BR2R2BU3L2BU3R2"
390 DRAW "BL2D6BR6U6BR2D2G1BR1BD1D2BR2R2
BU3L2BU3R2BL2D6BR5U3BL1R2U3BL2D3"
400 COLOR 3:NEXT I
410 IF STRIG(0)+STRIG(1)THEN 20ELSE 410
420 '◆◆◆◆◆ READ DATA ◆◆◆◆◆
430 RESTORE:FOR I=0 TO 3:S$="":READ D$:F
OR J=1 TO 64 STEP 2
440 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,J,2))):N
EXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT:RETURN
450 '◆◆◆◆◆ SPRITE DATA ◆◆◆◆◆
460 DATA "00000000000030F3F00010307000000
0000030E3EFEFEFEFF00C0E0F000000000"
470 DATA "000000000030C30C0004040584A5259
00030C30C000000100000000FE1EECF01"
480 DATA "00000000000000030F3F000103070000
00000030E3EFEFEFEFF00C0E0F0000000"
490 DATA "000000000000030C30C0004040584A52
5900030C30C000000100000030CE3EFCC"
```



〈ハンググライダー〉 ハンググライダーっつうもん、やってみたい。ゆみは高い所こわくないし、冒険するのも大好きだし、あの度胸をきめて、さあやるぞという瞬間がたまらなく好きです。ゆみはなんでも、やる直前の気分が好きです。たとえば、水泳のタイムをはかるという時のスタート台に立って「よお〜い」といわれた瞬間や、コップを洗っている時にせんざいで手がすべり、落とした直後のスッとつめたくなる瞬間がなんともカイカンなのです。わかるかな？

標準打ちこみタイム

60分

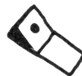
3つの世界を戦い進め!

SPACE FIGHTER 2
(スペース ファイター ツー)

FOR MSX(32K)

注意

このゲームは、一部マシン語を使用していますので、RUNさせるまえにかならずセーブしてください。なお、30行において、かんたんなチェックをおこなっています。もし、データがまちがっている場合は、DATA ERRORと表示されます。970行のデータをもういちどチェックしてください。



どんどんザコをやっつけて、母艦撃破!

スペースキーでゲームスタート。カーソルキーで自機をコントロールして、各面ごとに敵をうちおとしていく。ミサイル発射はスペースキーだ。

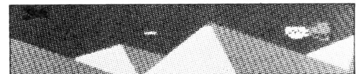
ずっと飛んでいくと最後に敵の母艦が出てくる。こいつに10発うちこんだら、1面クリアだ。ただし、母艦が登場するとミサイルの数が限定されるので注意すべし。面クリアで1機プラスして次のステージへ。ステージは、いろんな背景で3ステージまであるのだ。



BY ペキン原人

前回ふともらした大作は開発途上でパ〜です

"勉強しなきゃ"といいながら、またプログラムを作ってしまった悪い子。また作ってしまいそうでこわい。今回のグラムをMSX2を買うたしにしたい。最後に、ファミコン、死ねー!!



↑↓ズンズン進んで面クリアするとまた別の世界で戦いが始まる……



■変数リスト

- HI……ハイスコア
- SC……スコア
- X,Y……自機座標
- B……自機数
- SA……ステージ数
- X1,Y1……敵座標
- XM,YM……自機ミサイル座標
- XX,YY……敵ミサイル座標
- U……自機のミサイル数
- AT……母艦にあたったミサイル数

■プログラムの説明

- 10〜 110 初期設定
- 120〜 350 メインルーチン
- 360〜 470 キー入力処理・自機移動処理
- 480〜 580 母艦出現処理
- 590〜 620 母艦撃墜処理
- 630〜 690 ゲームオーバー
- 700〜 740 各メッセージ表示
- 750〜 780 スプライト消去等
- 790〜 900 各画面設定
- 910〜 960 スプライトデータ
- 970 マシン語データ
- 980〜1030 敵の移動用データ

■マシン語の説明

- D000〜D00D 画面データ読みこみ
- D00E〜D02F 画面スクロール

■参考

MSXポケットバンク11『とにかく速いマシン語ゲーム集』(アスキー)"BOMBER"

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN2,1:CLEAR100,&HCFFF
20 DEFINTA-Z:B=3:HI=1000:SC=0:S=2:SA=1:K
=0
30 RESTORE970:FORI=&HD000TO&HD02E:READD$
:D=VAL("&h"+D$):POKEI,D:SUM=SUM+D:NEXT:I
F SUM<>3304THEN SCREEN0:PRINT"DATA ERROR
":END
40 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD00D:RESTORE9
10
50 FORI=0TO10:FORJ=1TO8:READD$:A$=A$+CHR
$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:A$=""
:NEXT
60 '
70 OPEN"GRP:"AS#1:PSET(60,60),4:PRINT#1,
"SPACE FIGHTER"
80 PSET(165,60),4:DRAW"C7U10R20D5G15R15D
5L20U5E15L10D5L5
90 PAINT(166,58),7
100 PSET(65,160),0:PRINT#1,"HIT SPACE KE
Y"
110 IFSTRIG(0)THEN120ELSE110
120 LINE(0,0)-(255,60),2,BF:LINE(0,129)-
(255,191),2,BF
130 GOSUB730:GOSUB740
140 GOTO 780
150 U=USR(0):ME$="STAGE "+RIGHT$(" "+STR
$(SA),1):GOSUB690
160 U=USR1(0):IFPOINT(X+8,Y+8)=6THEN330
170 IFX1=<0THENX1=255:Y1=INT(RND(-TIME)*
15)+90ELSE260
180 SP=INT(RND(1)*S)+1:IFSP=3THENY1=110
190 A=SP:ONAGOTO200,210,220,230,240,250:
GOTO 200
200 RESTORE980:GOTO 260
210 RESTORE990:GOTO 260
220 RESTORE1000:GOTO 260
230 RESTORE1010:GOTO 260
240 RESTORE1020:GOTO 260
250 RESTORE1030
260 IFX+16>=X1ANDX-16=<X1ANDY+16>=Y1ANDY
-16=<Y1THENGOSUB420
270 IFM1=0ANDINT(RND(1)*15-SP)=1THENM1=1
:XX=X1:YY=Y1+8
280 IFM1=1THENXX=XX-20:PUTSPRITE3,(XX,YY
),8,7:IFXX=<X+8ANDXX>=X-5ANDYY=<Y+16ANDY
Y>=YTHENGOSUB420
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉しんけんけんし(真剣剣士)(愛知県・吉越弘幸クン)☆この作品は№3に載せる予定だったんだけど、ちょっとはみだしちゃったから今回には、しっかり載せました。3.5カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉かんさいのいさんか(関西の遺産家)(新潟県・風来)☆ちょっとなんでもいいけど、弘幸クンと風来に占領されつつあるコーナーだ。みんなも彼らに負けないよう送ってくれ〜っ!! これも3.5カラグラム。☆

```
290 IFXX=<0THENM1=0:PUTSPRITE3,(0,209)
300 IFM=0ANDSTRIG(0)THENM=1:XM=X:YM=Y+8:
IFK=0ANDY=<65ANDX>=129THENGOSUB760
310 IFM=1THENXM=XM+15:PUTSPRITE2,(XM,YM)
,13,7:IFXM+16>=X1ANDXM-16=<X1ANDYM=<Y1+1
6ANDYM>=Y1-5THEN470
320 IFXM>=255THENM=0:PUTSPRITE2,(XM,209)
:GOTO340ELSE340
330 GOSUB420
340 GOSUB370:ST=ST+1:IFM=0ANDM1=0ANDST>=
1000THEN490
350 READRX,RY:X1=X1-RX:Y1=Y1-RY:PUTSPRIT
E1,(X1,Y1),SP+7,SP:GOTO 160
360 '----------------GET STICK
370 A=STICK(0):X=X+(-(A=2)-(A=3)-(A=4)+(
A=6)+(A=7)+(A=8))*5
380 Y=Y+((A=1)+(A=2)+(A=8)-(A=4)-(A=5)-(
A=6))*5
390 IFX>=140THENX=X-5ELSEIFX=<0THENX=+5
400 IFY>=110THENY=Y-5ELSEIFY=<55THENY=Y+
5
410 PUTSPRITE0,(X,Y),14,0:RETURN
420 PUTSPRITE0,(X,Y),8,10
430 PLAY"V13O3EE","V13O1EE"
440 B=B-1:GOSUB730:IF0>=BTHEN640
450 X1=-32:XX=-30:Y=90:PUTSPRITE3,(0,209
):RETURN
460 '
470 PLAY"V13O8F9D9":PUTSPRITE1,(X1,Y1),8
,10:SC=SC+100:X1=-32:XM=255:M=0:GOTO 160
480 '---------------CAUTION!
490 SC=SC+500:X=10:Y=60:PUTSPRITE1,(0,20
9):YY=88:AT=0:ME$="CAUTION!":GOSUB690:U=
14-SA
500 PLAY"V13O1FFFFF","V13O2EEEEE":FORI=2
35TO200STEP-3
510 PUTSPRITE8,(I,80),SA+10,8:PUTSPRITE9
,(I+16,80),SA+11,9:FORJ=0TO100:NEXTJ,I
520 IFM1=0ANDINT(RND(1)*5-SA)=1THENM1=1:
XX=180
530 IFM1=1THENXX=XX-20:PUTSPRITE3,(XX,YY
),9,7:IFXX=<X+16ANDXX>=X-8ANDY=<88ANDY>=
72THENGOSUB420
540 IFXX=<-8THENM1=0
550 IFM=0ANDSTRIG(0)THENM=1:XM=X:YM=Y+8:
U=U-1
560 IFM=1THENXM=XM+15:PUTSPRITE1,(XM,YM)
,13,7:IFXM>=200ANDYM=<96ANDYM>=80THENAT=
AT+1:BEEP:PUTSPRITE1,(XM,209):XM=255:M=0
570 IFXM>=256THENM=0:PUTSPRITE1,(0,209)E
LSEIFAT>=10THEN590
580 IFU=<0THENME$="NO MISSILE":GOSUB690:
GOSUB420:U=13-SA:GOTO 520ELSEGOSUB370:GO
TO520
590 '---------------------HIT!
600 ME$="DESTRUCTION!":GOSUB690:PLAY"V13
O1T255EFEFEEEEE","V13O3T255EFEFEEEEE":PU
TSPRITE8,(0,209):PUTSPRITE9,(0,209)
610 PUTSPRITE8,(200,80),8,10:PUTSPRITE9,
(216,80),8,10:SC=SC+1000:FORT=1TO2000:NE
XTT
620 S=S+2:ME$="STAGE "+RIGHT$(" "+STR$(S
A),1)+" CLEAR":GOSUB690:SA=SA+1:B=B+1:GO
SUB730:GOSUB750:GOTO780
630 '----------------GAMA OVER
640 ME$="GAME OVER":GOSUB690
650 IFSC>HITHENHI=SC
660 ME$="SCORE"+RIGHT$("      "+STR$(SC)
,6):GOSUB690
670 GOSUB740
680 IFSTRIG(0)THENSC=0:B=3:S=2:STA=1:SA=
1:GOSUB750:GOTO 780ELSE680
690 LINE(70,140)-(180,150),1,BF
700 PSET(74,141),1:A=LEN(ME$)::COLOR15:F
ORI=1TOA
710 PRINT#1,MID$(ME$,I,1);:BEEP:FORJ=0TO
20:NEXT:NEXT:FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
720 '
730 LINE(160,1)-(210,10),1,BF:PSET(163,3
),1:COLOR7:PRINT#1,"LEFT";RIGHT$(" "+STR
$(B),1):RETURN
740 LINE(1,1)-(100,10),1,BF:PSET(2,2),1:
COLOR 2:PRINT#1,"HI-";RIGHT$("       "+ST
R$(HI),7):RETURN
750 FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN
760 PSET(200,65):RESTORE770:FORI=1TO8:RE
ADD:PRINT#1,CHR$(D);:NEXT:PLAY"V13O7E9F9
E9":SC=SC+500:K=1:X1=-32:RETURN
770 DATA98,121,127,77,65,69,68,65
780 IFS>6THENS=6:GOTO780ELSEST=0:A=SA:X=
10:Y=90:X1=0:M=0:M1=0:K=0:ONAGOTO810,860
,890:SA=1:S=2:GOTO 780
790 READC,D:READRX,RY:PSET(RX,RY),C:FORI
=1TOD:READRX,RY:LINE-(RX,RY),C:NEXT
800 RETURN
810 LINE(0,60)-(255,128),4,BF:RESTORE850
:GOSUB790:GOSUB790
820 PAINT(1,110),C
830 GOSUB790:GOSUB790
840 PAINT(10,110),C:PAINT(127,127),C:GOT
O150
850 DATA3,6,0,100,30,110,60,80,127,110,1
70,90,200,120,255,100,3,1,255,128,0,128,
12,3,0,100,12,128,30,110,0,100,12,5,60,8
0,80,128,255,128,170,90,160,124,60,80
860 LINE(0,60)-(255,128),7,BF:RESTORE880
:GOSUB790:PAINT(1,127),C:FORI=112TO125ST
EP4:FORJ=1TO655-I*5:PSET(RND(1)*255,I),1
5:NEXTJ,I
870 GOTO150
880 DATA4,3,0,110,255,110,255,128,0,128
890 LINE(0,60)-(255,128),1,BF:RESTORE900
:GOSUB790:PAINT(10,127),C:GOSUB790:PAINT
(10,62),C:GOTO 150
900 DATA6,7,0,128,80,100,95,125,140,110,
180,125,240,115,255,128,0,128,6,7,0,60,5
0,80,90,70,135,85,170,68,220,90,255,60,0
,60
910 DATA00,00,C0,E2,7F,26,9F,E0,00,03,0F
,19,FF,0D,03,00
920 DATA03,04,0D,13,FF,0D,03,01,18,40,42
,7E,40,2A,49,89
930 DATA02,04,0C,FE,FE,0A,FE,03,32,76,DA
,DA,FA,DE,76,32
940 DATA1C,2A,69,FF,69,69,7F,3C,3C,00,00
,00,00,00,00,00
950 DATA00,00,FE,D7,AA,7F,3C,00,1F,1E,FF
,FF,FF,C2,31,0F
960 DATA06,54,22,88,22,00,94,29
970 DATA21,00,19,11,00,E1,01,00,01,CD,59
,00,C9,06,08,11,00,E1,21,01,E1,C5,01,1F,
00,1A,ED,B0,12,23,13,C1,10,F3,21,00,E1,1
1,00,19,01,00,01,CD,5C,00,C9
980 DATA15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15
,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15
,0,15,0,15,0
990 DATA15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15
,0,15,10,15,10,15,10,15,-10,15,-10,15,-1
0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0
1000 DATA15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,1
5,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,20,10,20,10
,20,10,20,10,20,10,20,0
1010 DATA10,0,10,0,10,0,10,0,10,0,10,0,3
0,0,30,0,30,0,10,0,10,0,10,0,30,0,30,0,3
0,0
1020 DATA15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,15,0,1
5,0,15,10,15,10,0,10,0,10,-15,0,-15,0,-1
5,-10,-15,-10,0,-10,0,-10,15,10,15,10,20
,0,20,0,20,0,20,0,20,0
1030 DATA15,0,15,0,15,0,15,0,40,-10,15,0
,15,0,15,0,40,10,15,0,15,0,15,0,15,0,15,
0,15,0
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉よれいはんいんはいれよ（予鈴！　班員入れよ）（新潟県・風来）☆ホントにキミは天才だ！　どーやって考えるの？　3.5カラグラム。☆
〈ゆみちゃんトマト〉ねているわたしになにしたわるいてね（寝ている私にナニした悪い手ね）（埼玉県・LOLI仁）☆ちょっとひわいっぽいけど、ちゃんと逆さ言葉になっている。3.5カラグラム。☆

標準打ちこみタイム

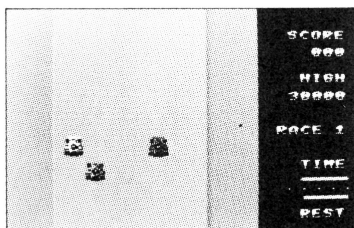
60分

カーレースで、みんな、燃えようぜ！

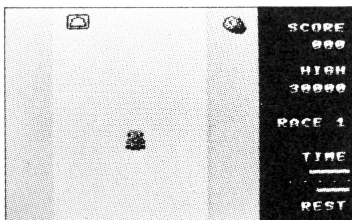
HYPER MACHINE

ハイパー マシン

FOR MSX(16K)



↑グンと立体的なキャラクタデザインの車



↑左上にこんな標識が出る(トンネル注意)



7面もあるビジュアルカーレースゲーム

スピード調節キーのないカーレースなんて……と思ったら、これが結構おもしろいんちゃ！

カーソルの左右を使って、自車をあやつって走り、敵の車をよけて制限時

```
10 REM ── HYPER MACHINE ──
20 REM ── by KIICHI Y.T ──
30 REM ──     1985 KOA   ──
40 REM
50 COLOR15,1,1:SCREEN2,2,0:OPEN"GRP:"AS#
1:DEFINTA-Y:ONINTERVAL=300GOSUB630:ONSPR
ITEGOSUB660:DIM A(7,3),B(6),C(8):C(3)=5:
C(7)=-5:HS=300
60 FORI=1TO7:FORJ=0TO3:READA(I,J):NEXT:N
EXT:DATA 1,3,2,1,2,4,1,1,3,2,4,1,3,1,5,1
,2,1,6,1,3,2,7,1,7,1,5,1
70 FORI=0TO6:READB(I):NEXT:DATA 7,15,15,
7,5,4,13
80 FOR J=1TO10:A$="":FOR I=1 TO 32:READ
B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$
(J)=A$:NEXT
90 DATA 00,00,66,61,61,00,06,69,09,0F,E6
,00,E7,EF,FF,1F,00,00,60,60,60,80,20,60,
90,90,70,80,70,70,F0,80,3F,3F,00,0E,0E,1
F,79,10,F0,F0,19,1F,08,00,00,00,C0,C0,00
,00,00,00,C0,80,60,60,80,00,00,00,00,00
100 DATA 42,41,29,BF,4D,30,66,76,14,F3,3
1,19,1D,36,23,42,01,E2,F7,28,58,6A,76,16
,BE,26,03,2C,DA,F1,08,08,00,00,22,22,13,
06,4A,3F,06,0D,06,0B,11,02,02,00,00,00,1
0,20,44,A8,F0,A0,F0,A0,AC,C2,20,10,00,00
110 DATA 7F,80,83,8C,90,90,90,A0,A0,A0,B
F,80,7F,00,00,00,FC,02,82,62,12,12,12,0A
,0A,0A,FA,02,FC,00,00,00,7F,80,A4,A4,A4,
A4,A4,A7,A0,A0,A0,80,7F,00,00,00,FC,02,4
A,4A,4A,4A,4A,CA,0A,0A,0A,02,FC,00,00,00
120 DATA 7F,80,84,84,84,84,BC,A0,A0,A0,A
0,80,7F,00,00,00,FC,02,42,42,42,42,7A,0A
,0A,0A,0A,02,FC,00,00,00,04,0A,31,40,44,
48,88,84,A0,82,49,32,1F,0F,03,00,00,00,A
0,70,90,38,48,2C,5C,AC,5E,FE,FE,FC,FC,F8
130 DATA 7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7
F,7F,7F,7F,7F,7F,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,40,A0,50,A8,54,
AA,55,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55,AA,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
140 REM─────────────SCREEN─
150 FORJ=1TO5:READO:READP:READC$:GOSUB58
0:NEXT:DATA 200,22,SCORE,208,59,HIGH,192
,102,RACE,208,130,TIME,208,170,REST
160 R=1:LINE(35,75)-(156,135),12,BF:LINE
(65,75)-(126,135),5,BF:FORI=0TO1:COLOR7:
PSET(46+I,40):PRINT#1,"HYPER MACHINE":PS
ET(62+I,157),1:COLOR8:PRINT#1,"1985  KOA
":NEXT:COLOR15
170 PUTSPRITE1,(89,110),1,1:PUTSPRITE2,(
89,110),4,2
180 IF STRIG(0)<>-1 THEN 180 ELSE LINE(3
5,40)-(156,165),1,BF:PUTSPRITE1,(255,192
),0,0:PUTSPRITE2,(255,192),0,0
190 GOSUB900:FORI=0TO1:PSET(70+I,85),1:P
RINT#1,"RACE";R:NEXT:PLAY"S8M7000L12O4CC
CCCCL4CL12ECEL4M60000GGG","S1L4O3GGGGO4C
CC":FORI=1TO9000:NEXT:T=12:SX=157:GOSUB7
60
200 L=0:Y=0:B1=3-(R>1)*2-(R>3):Z=1-(R>1)
*.1-(R>4)*.1:RE=199:TI=199:A1=B1
210 LINE(200,144)-(240,146),8,BF:LINE(20
0,159)-(240,161),8,BF:FORI=0TO4:PSET(200
+I*10,153):NEXT
220 REM──────────────START─
230 PUTSPRITE1,(BX,110),1,1:PUTSPRITE2,(
BX,110),4,2:PLAY"S9M4500L2O4CCCM20000O5C
":FORI=1TO8300:NEXT:TIME=0:INTERVALON:GO
SUB 610
240 REM───────────────MAIN─
250 MM=4:VV=5:M=0:V=0:A=RND(1)*A1+A2:B=R
ND(1)*A1+A2:C=RND(1)*C1+C2:D=D2-RND(1)*D
1:E=RND(1)*8+6:F=RND(1)*8+6:G=RND(1)*Z+1
:H=RND(1)*Z+1
260 FORI=0TO48STEP2:IF X<LX OR X>RX THEN
 730
270 SPRITE ON:ON A GOSUB 370,380,390,400
,410,420,430:ON B GOSUB 450,460,470,480,
490,500,510
280 PUTSPRITE8,(SX,I*15),SK,SP:SPRITE OF
F:ON G GOSUB 530,540:ON H GOSUB 550,560
290 S=STICK(0):X=X+C(S):PUTSPRITE1,(X,11
0),1,1:PUTSPRITE2,(X,110),4,2:NEXT
300 Y=Y+1:RE=RE+1:LINE(RE,159)-(RE,161),
1:IF RE=240 THEN INTERVALOFF:GOTO 820
310 IF Y<9 THEN GOTO 250
320 IF A(R,L)=3 OR A(R,L)>5 THEN PUTSPRI
TE9,(55,12),1,5
330 IF A(R,L)=4 OR A(R,L)=6 THEN PUTSPRI
TE10,(75,12),1,6 ELSE IF A(R,L)=5 OR A(R
,L)=7 THEN PUTSPRITE10,(75,12),1,7
340 FORJ=1TO24:S=STICK(0):X=X+C(S):PUTSP
RITE1,(X,110),1,1:PUTSPRITE2,(X,110),4,2
:PUTSPRITE8,(SX,J*30),SK,SP:IF X<LX OR X
>RX THEN 730
350 FORK=0TO170:NEXT:NEXT:PUTSPRITE9,(25
5,192),0,0:PUTSPRITE10,(255,192),0,0:ONA
(R,L)GOSUB 750,750,810,770,800,770,800:L
=L+1:Y=0:GOTO 250
360 REM──────────PATTERN 1─
370 N=I*5-20:RETURN
380 M=M+(M+C>X)-(M+C<X):N=I*5-20:RETURN
390 M=M+2+(I>24)*4:N=I*5-20:RETURN
400 MM=MM+((M+C>133)-(M+C<45))*8:M=M+MM:
N=I*5-20:RETURN
410 M=I:N=((I-24)^2)/5+100:RETURN
420 M=M+2+(I>27)*4:N=((I-24)^2)/5+100:RE
TURN
430 M=M+((M+C>X)-(M+C<X))*2:N=I*5-20:RET
URN
440 REM──────────PATTERN 2─
450 W=I*5-40:RETURN
460 V=V-(D-V>X)+(D-V<X):W=I*5-40:RETURN
470 V=V+2+(I>24)*4:W=I*5-40:RETURN
480 VV=VV-((D-V>133)-(D-V<45))*10:V=V+VV
:W=I*5-40:RETURN
490 V=I:W=((I-24)^2)/5+80:RETURN
500 V=V+2+(I>27)*4:W=((I-24)^2)/5+80:RET
URN
510 V=V-((D-V>X)-(D-V<X))*2:W=I*5-40:RET
URN
520 REM──────────────FLIP─
```

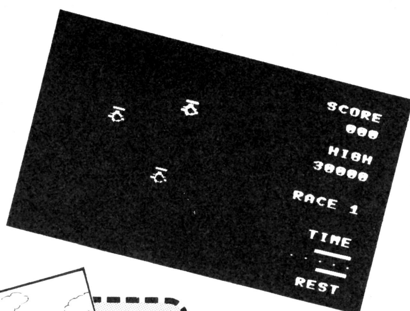
担当 ゆみちゃん

〈HYPER MACHINE〉いきなり燃えてしまったこのゲーム。あたしってカーレースっぽいの大好きなのよねェ。毎度のことだけど、どーしても足がじたばたしてしまうんだ。生まれつき足ぐせは悪いけど、やっぱり運転するときの足は重要なポジションだけあって自然とブレーキアクセルしてしまう。できればハンドルを持ちたい。ここまで思うなら、ふつーの車を運転したほうがいいって⁉ それじゃあ、気軽にぶつけられないじゃん。

間内にゴールにたどりつくのが目的。

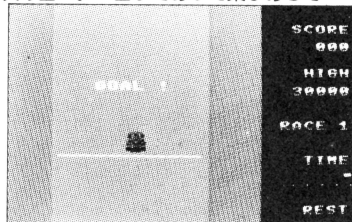
スペースキーをたたいて、とにかくスタートしてみよう。ときどき、左上に標識が出て、トンネルや橋があることを教えてくれるのが気分いい……。

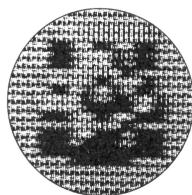
んで、このレース、クリアしていくたびに面が変わり、7面まであるのだ!! 加速キーがないことをおぎなってあまりあるゲーム性を見て！



↑トンネルのなかに入ると当然くらくなる

↓ゴール！ タイム内にゴールインすると次の面へ。7面まであって楽しめるぞ





BY 竹中喜一

5つの顔を持つ、大阪の高校2年生

あるときはKOAの会長（会員2名）、あるときはゼビウス1000万点プレイヤー、あるときはMSX一筋のユーザー、またあるときはDJ大橋照子さんのファン、そしてその実体は大阪府立生野高等学校2年11組15番・竹中喜一・16歳。ちなみに"喜一"は"よしかづ"と読みます。ありがとうございました。

■変数リスト

RE……距離
TI……時間
T……道路わきの色
SX……背景スプライト用X座標
HS……ハイスコア
SC……スコア
X……自機のX座標
LX……自機X座標の右側の限界
RX……自機X座標の左側の限界
BX……自機復活時のX座標
R……ラウンド数
A(n,m)……道路パターンデータ

■プログラムの説明

10〜 40	REM
50〜 150	初期設定・画面設定
160〜 180	オープニングデモ
190〜 230	ゲーム画面表示・変数初期化
240〜 310	メイン（自機移動・衝突判定等）
320〜 350	標識表示
360〜 510	敵の移動パターン決定
520〜 560	敵表示
570〜 590	文字着色
600〜 620	自機スタート
630〜 640	時間表示
650〜 730	敵・自機爆発処理
740〜 810	道路作成
820〜 850	ゴールイン
860〜 880	メッセージ表示
890〜 920	スコア等表示
930〜 970	ゲームオーバー処理
980〜1000	サウンド発生

```
530 PUTSPRITE3,(M+C,N),1,1:PUTSPRITE4,(M
+C,N),E,2:RETURN
540 PUTSPRITE3,(M+C,177-N),1,1:PUTSPRITE
4,(M+C,177-N),E,2:RETURN
550 PUTSPRITE5,(D-V,W),1,1:PUTSPRITE6,(D
-V,W),F,2:RETURN
560 PUTSPRITE5,(D-V,177-W),1,1:PUTSPRITE
6,(D-V,177-W),F,2:RETURN
570 REM―――――――――――COLOR―
580 FORI=0TO1:PSET(O+I,P),1:PRINT#1,C$:N
EXT
590 FORI=0TO6:FORK=0TO5:PSET(199+K*8,P+I
),B(I):PSET(199+K*8,P+I),1:NEXT:NEXT:RET
URN
600 REM―――――――――――READY―
610 X=BX:GOSUB1000:FORK=0TO24:PUTSPRITE8
,(SX,(K^2)/3),SK,SP:S=STICK(0):X=X+C(S):
PUT SPRITE1,(X,110),1,1:PUTSPRITE2,(X,11
0),4,2:IF X>RX OR X<LX THEN 790
620 FOR J=1TO100:NEXT:NEXT:RETURN
630 REM――――――――――TIME―
640 TI=TI+1:LINE(TI,144)-(TI,146),1:IF T
I>240 THEN 940 ELSE RETURN
650 REM――――――――――CRASH―
660 SPRITE OFF:MA=M+C:IF G=1 THEN NA=N E
LSE NA=177-N
670 VA=D-V:IF H=1 THEN WA=W ELSE WA=177-
W
680 IF (X<MA+13)+(X>MA-13)+(110<NA+17)+(
110>NA-17)=-4 OR (X<VA+13)+(X>VA-13)+(11
0<WA+17)+(110>WA-17)=-4 THEN 730
690 PUTSPRITE4,(256,192),0,0:PUTSPRITE6,
(256,192),0,0:GOSUB990:FORJ=ITOI+10STEP2
:P=4+(J>I+1)-(J>I+7)+(J>I+9)*4
700 PUTSPRITE3,(MA,NA),8,P:PUTSPRITE5,(V
A,WA),8,P:PUTSPRITE8,(SX,J*15),SK,SP:FOR
K=0TO230:NEXT:NEXT:A=50-(J>48)*16
710 GOSUB1000:FORJ=I+11TOASTEP2:S=STICK(
0):X=X+C(S):PUTSPRITE1,(X,110),1,1:PUTSP
RITE2,(X,110),4,2:PUTSPRITE8,(SX,J*15),S
K,SP:IF X<LX OR X>RX THEN 730
720 FORK=1TO170:NEXT:NEXT:GOTO 300
730 GOSUB990:PUTSPRITE1,(X,110),8,3:FORJ
=1TO4000:NEXT:FORJ=3TO6:PUTSPRITEJ,(255,
192),0,0:NEXT:GOSUB610:GOSUB310
740 REM――――――――――LOAD―
750 IF A(R,L)=2 THEN T=6:SX=20 ELSE T=12
:SX=157
760 LINE(46,0)-(145,192),5,BF:LINE(12,0)
-(45,192),T,BF:LINE(146,0)-(179,192),T,B
F:C1=40:C2=45:D1=40:D2=133:LX=45:RX=134:
BX=89:A1=B1:A2=2:SP=8:SK=1:RETURN
770 LINE(12,0)-(45,192),7,BF:LINE(146,0)
-(179,192),7,BF:LINE(88,0)-(102,192),7,B
F:LINE(88,0)-(94,192),4,BF:LINE(146,0)-(
149,192),4,BF:SX=88:SP=9:SK=5:A1=2:A2=1
780 C2=48:D2=130:IF X<90 THEN C1=27:D1=0
:RX=75:BX=60 ELSE C1=0:C2=45:D1=27:LX=10
3:BX=118
790 IF A(R,L)=6 THEN 810 ELSE RETURN
800 LINE(12,0)-(63,192),7,BF:LINE(126,0)
-(179,192),7,BF:LINE(126,0)-(133,192),4,
BF:LX=63:RX=114:A1=3:A2=1:C1=20:C2=68:D1
=20:D2=111:SX=126:SP=10:SK=5:IF A(R,L)=5
 THEN RETURN
810 LINE(12,0)-(179,192),1,BF:SK=1:RETUR
N
820 REM――――――――――――GOAL―
830 FORI=0TO12:LINE(50,I*10)-(140,I*10),
15:LINE(50,I*10)-(140,I*10),5:NEXT:LINE(
50,130)-(140,130),15:BEEP:FORI=0TO1:PSET
(74+I,70),5:PRINT#1,"GOAL !":NEXT
840 PLAY"S8M7000L12O4CCCO3B-B-B-O4M60000
L2C","V12L4O4EDEE":FORI=0TO7000:NEXT:LIN
E(12,0)-(179,192),4,BF:PUTSPRITE1,(255,1
92),0,0:PUTSPRITE2,(255,292),0,0
850 FORI=0TO1:PSET(52+I,75):PRINT#1,"BON
US";(240-TI)*300+7000:NEXT:SC=SC+(240-TI
)*3+70:FORI=1TO9000:NEXT:LINE(12,0)-(179
,192),1,BF:IF R<7 THEN R=R+1:GOTO 190
860 FORI=0TO1:PSET(40+I,40),1:COLOR8:PRI
NT#1,"CONGRATULATIONS!":PSET(64+I,75),1:
COLOR10:PRINT#1,"YOU ARE":PSET(72+I,95),
1:PRINT#1,"CHAMPION!"
870 PSET(48+I,140),1:COLOR4:PRINT#1,"SPE
CIAL BONUS":PSET(80+I,160),1:COLOR15:PRI
NT#1,"20000":NEXT:SC=SC+200
880 PLAY"V13L15O4CDCDCDCDCDCDL5EEE","V13
R5R5O4L15EFEFEFEFL5GGG":FORI=1TO10000:NEXT
:GOTO 950
890 REM ――――――――――SCOAR―
900 LINE(200,74)-(240,82),1,BF:FORI=0TO1
:PSET(200+I,74),1:PRINT#1,USING"###00";H
S:NEXT:P=74:GOSUB590
910 LINE(232,102)-(240,110),1,BF:FORI=0T
O1:PSET(224+I,102),1:PRINT#1,R:NEXT:P=10
2::GOSUB590
920 LINE(200,37)-(240,45),1,BF:FORI=0TO1
:PSET(200+I,37),1:PRINT#1,USING"###00";S
C:NEXT:P=37:GOSUB590:RETURN
930 REM――――――――――GAME OVER―
940 BEEP:LINE(62,69)-(130,78),5,BF:FORI=
0TO1:PSET(64+I,70),5:PRINT#1,"TIME OUT":
NEXT:FORI=1TO4000:NEXT:SC=SC+L*10
950 IF SC>HS THEN HS=SC
960 GOSUB900:SC=0:FORI=1TO10:PUTSPRITEI,
(255,192),0,0:NEXT
970 LINE(12,0)-(179,192),1,BF:FORI=0TO1:
PSET(60+I,90),1:PRINT#1,"GAME OVER":NEXT
:PLAY"V12O4L2GL8FL4A+L8G+L1G","V12O3L2GF
GG":FORI=1TO9900:NEXT:GOTO160
980 REM――――――――――SOUND―
990 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND2,0:SOUND3,0:
SOUND4,0:SOUND5,0:SOUND6,21:SOUND7,247:S
OUND8,16:SOUND9,0:SOUND10,0:SOUND11,100:
SOUND12,50:SOUND13,0:RETURN
1000 SOUND0,100:SOUND1,5:SOUND7,62:SOUND
8,13:RETURN
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉A YAMAMOTOTO MAMAYA（あ、やまもととママや）（三重県・伊東幸一郎クン）☆ローマ字のトマトがこんなに長くなりました。3カラグラム。☆

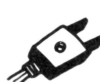
〈ゆみちゃんトマト〉さといもおもいとさ（里イモ重いとさ）（福岡県・武久一彦クン）☆今回のトマトの特徴は短くまとまっているのが多いね。3.5カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
60分

うそこばんに場外乱闘が加わっておもしろアップ

うそこばん2（ツー）

FOR MSX(16K)



おなじブロックに見えても3タイプあり

ポシェットのMSXプログラム史のなかでも、またひときわ異彩をはなっているのが『うそこばん』というゲームだった。ここで紹介するプログラムはもちろんその第2弾である！

ちょっと『倉庫番』に似てるけど全然ちがう『うそこばん』。『2』では、ブロックを押すことしかできないキャラクタを動かして、小判を全部とり、ゴールまで行くというゲームになった。

動かすブロックはみんな同じ形だけど、横にしかおせないブロック、縦にしかおせないブロック、縦横におせるブロックの3タイプがあってややこしい。カーソルキー（またはジョイスティック）で操作する。スタートとギブアップはスペースキー(トリガー)。

面数は10面もあるし、たまに枠の外に出ることもできて楽しいのだ。MANが0になったり、1つの面で3回アウトになるとゲームオーバー。

```
10 '* USOKOBAN 2 BY SUZUKI *
20 SCREEN1,0,0:COLOR 15,1,1:WIDTH32:DEFI
NTA-Z:KEY OFF:DEFFNA(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y
*32)
30 KEY1,"WIDTH29"+CHR$(13):R=RND(-TIME):
GOSUB470
40 CLS:GOSUB 420:ON SPRITE GOSUB 390:ME=
1:M=3
50 PLAY "T150V13O6L4DL8EL4FL8EFEL4DL8EL4
FL8EFEL4AR60AR60AL8GFEL4DR15":S=5:FORI=1
TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
60 IF ME=1 THEN RESTORE 610 ELSE IF ME=2
 THEN RESTORE 650 ELSE IF ME=3 THEN REST
ORE 680
70 IF ME=4 THEN RESTORE 710 ELSE IF ME=5
 THEN RESTORE 740 ELSE IF ME=6 THEN REST
ORE 770
80 IF ME=7 THEN RESTORE 800 ELSE IF ME=8
 THEN RESTORE 830 ELSE IF ME=9 THEN REST
ORE 870
90 IF ME=10 THEN RESTORE 900 ELSE IF ME=
11 THEN 220
100 READ O:FORI=1TOO:READX,Y,A$:LOCATEX,
Y:PRINTA$:NEXT:READ X,Y,DX,DY,KA,T:PUT S
PRITE9,(DX*8,DY*8-1),2
110 LOCATE 3,0:PRINT"[MEN]     [MAN]
[KAISUU]":LOCATE5,1:PRINT ME:LOCATE 15,1
:PRINT M:LOCATE24,1:PRINT KA
120 OB=1:IF PLAY(0)=0 THEN 140 ELSE 120
130 '** MAIN LIST **
140 SPRITE ON:PUT SPRITE1,(X*8,Y*8-1),7,
S
150 IF STRIG(V)OR KA<0 THEN FORI=0TO9:PU
TSPRITEI,(0,209):NEXT:GOTO 180
160 A=STICK(V):ON A GOTO 250,170,280,170
,310,170,340,170
170 LOCATE24,1:PRINT KA:GOTO 140
180 M=M-1:FORI=0TO5:PLAY"O2L10V15CR15":N
EXT:CLS:IFM<>0THEN 50
190 PLAY"T120V13O5L4ER15L4ER15L8ER15L16E
L8DL16CL8DR15L16DR15L8DR15L18DR15L4DL8CO
4L16BO5L8CR15L4CR15L8CR15L16CO4L8BL16AL8
BR15L16BR15L8BR15L16BL2B"
200 RESTORE 980:FORI=1TO7:READX,Y,A$:LOC
ATEX,Y:PRINTA$:NEXT
210 IF PLAY(0)=0 THEN 40 ELSE 210
220 RESTORE960:FORI=1TO7:READX,Y,A$:LOCA
TEX,Y:PRINTA$:NEXT
230 IF PLAY(0)=0 THEN 40 ELSE 230
240 '** UGOKI **
250 IF Y=2THEN Y=2:GOTO 170ELSE S=1:A=FN
A(X,Y-1):IFA=32THENY=Y-1:KA=KA-1:GOTO 17
0ELSEIFA=112THENY=Y-1:KA=KA-1:GOTO 380
260 IF A=98ORA=99THEN IF FNA(X,Y-2)=32 T
HEN LOCATEX,Y-1:PRINT" ":LOCATEX,Y-2:PRI
NTCHR$(A):KA=KA-1:Y=Y-1
270 GOTO 170
280 IF X=30THENX=30:GOTO 170ELSES=3:A=FN
A(X+1,Y):IFA=32THENX=X+1:KA=KA-1:GOTO 17
0ELSEIFA=112THENX=X+1:KA=KA-1:GOTO 380
290 IF A=97ORA=99THEN IF FNA(X+2,Y)=32 T
HEN LOCATEX+1,Y:PRINT" ":LOCATEX+2,Y:PRI
NTCHR$(A):KA=KA-1:X=X+1
300 GOTO 170
310 IFY=21THENY=21:GOTO 170ELSES=5:A=FNA
(X,Y+1):IFA=32THENY=Y+1:KA=KA-1:GOTO 170
ELSEIFA=112THENY=Y+1:KA=KA-1:GOTO 380
320 IF A=98ORA=99THEN IF FNA(X,Y+2)=32 T
HEN LOCATEX,Y+1:PRINT" ":LOCATEX,Y+2:PRI
NTCHR$(A):KA=KA-1:Y=Y+1
330 GOTO 170
340 IFX=2THENX=2:GOTO 170ELSES=7:A=FNA(X
-1,Y):IFA=32THENX=X-1:KA=KA-1:GOTO 170EL
SEIFA=112THENX=X-1:KA=KA-1:GOTO 380
350 IF A=97ORA=99 THEN IF FNA(X-2,Y)=32
THEN LOCATEX-1,Y:PRINT" ":LOCATEX-2,Y:PR
INTCHR$(A):KA=KA-1:X=X-1
360 GOTO 170
370 '** TAKE KOBAN **
380 PLAY"O6L20V13EA":LOCATEX,Y:PRINT" ":
T=T-1:IF T=0 THEN OB=0:GOTO 170ELSE170
390 IF OB=1 THEN RETURN ELSE PLAY"O6L20V
13BABABA":M=3
400 SPRITE OFF:ME=ME+1:FORI=0TO1500:NEXT
:CLS:FORI=1TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:G
OTO 50
410 '** START GAMEN **
420 RESTORE 570:FORI=1TO14:READ X,Y,A$:L
OCATEX,Y:PRINTA$:NEXT
430 FORI=0TO2:IF STRIG(I) THEN 450 ELSE
NEXT
440 GOTO 430
450 V=I:CLS:RETURN
460 '** KYARAKUTER TEIGI **
470 RESTORE 530:FORJ=1TO9STEP2:B$="":FOR
I=1TO8:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):N
EXT
480 SPRITE$(J)=B$:NEXT
490 FORJ=1TO5:READ N:READ A$:U=0:FORI=1T
O16STEP2
500 VPOKEBASE(7)+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,
I,2)):U=U+1:NEXT:NEXT
510 FORI=12TO14:READ A$:VPOKE BASE(6)+I,
VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
520 '**     DATA     **
530 DATA 7E,FF,7E,BD,FF,7E,7E,E7,7C,FF,E
4,C4,79,FF,7C,EE
540 DATA 7E,FF,42,99,E7,7E,7E,E7,3E,FF,2
7,23,9E,FF,3E,77,3C,5A,99,FF,99,FF,99,FF
550 DATA 97,FF9999FFFF9999FF,98,FF9999FF
FF9999FF,99,FF9999FFFF9999FF
560 DATA 104,FF99A5C3C3A599FF,112,4A0099
3CBD7E7EFF,4A,68,A1
570 DATA 3,2,aha   ahah ahaha a  hppa,11
,3,h     h h hah h,2,4,ahaha ahahah
  a  h  a
580 DATA 6,5,h   ha        h  a  ha h,6,
6,a  a    a    a aha ah a,3,7,hah    ah
a hahah h ha  h ah
```



〈うそこばん2〉蒲田行進曲にのって楽しみながらゲームしよう。あれは何年前だろうか……あの風間杜夫主演映画『蒲田行進曲』を君は見たかな？　あの階段落ちのシーンは今でもはっきり覚えているなあ。なんたって『銀ちゃん』の世界だもん。涙がポロポロでてしまいました。ちなみに、この『銀ちゃん』の発音は尻上がりに、『銀ちゃあ～ん』となさけなく、たよりなーくのばして言うか『ちゃん』と、のばさないで、なにか相談を持ちかけるようなかんじで言うようにすると、Bestです。

↓自分の名前にちなんだ"HIDE"面。もちろん、かんたんにあがれます

←小判を全部ひろってゴールまでたどりつけば、1面クリア！

←でもこんなふうにしてしまうと行きどまりになっておしまい！

だんだん有名になるにつれて、ずうずうしくなっていく自分がおそろしい今日このごろ！

BY 鈴木英明

ポシェットNO・4の竹内真くん、なんてすなおでいい人なんだろう。あれを見たとき思わず感動してしまった。このごろ、ぼくのキャッチフレーズ「今日このごろです」を使われてしまってとても悲しい今日このごろだったりして。音楽は写真のはずみ君、ムズい9面は兄に感謝。

音楽を作ってくれたはずみくん
ファンレターは 足立区西新井栄町 2-5-9 鈴木英明

■変数リスト
ME……面数
X,Y……タイチ君(自分)の座標
M……タイチ君の数
KA……回数

■プログラムの説明

10～50	初期設定
60～120	画面設定
130～170	キー入力処理
180～210	ゲームオーバー判定
220～230	全面解いたかの判定
240～360	タイチ君移動処理
370～400	小判をとったときの処理
410～450	オープニングデモ
460～510	キャラクタ定義
520～560	スプライトデータ
570～950	各面データ
960～990	各メッセージ

```
590 DATA 15,9,ppp,14,10,p   p,14,11,p
p,16,12,pp,15,13,p,14,14,ppppp
600 DATA 10,17,HIT SPACE KEY,11,19,BY H.
SUZUKI
610 DATA 10,6,5,hhhhhhhhhhhhhhhhhhhh,6,
6,h hhph   a    hh  a h,6,7,hbhh hh hh h
h  h a  h
620 DATA 6,8,h hh hh hh hhh h hhhh,6,9,h
 a   h hh hhh h  b h,6,10,h  a hh hh hhh
 h bpbh
630 DATA 6,11,h hhbhh hh hhh h h hh,6,12
,h hh  h hh hh  a  a h,6,13,h hh    ph
  h    h
640 DATA 6,14,hhhhhhhhhhhhhhhhhhhh,7,6,
25,7,150,3
650 DATA 7,8,7,hhhhhh     hhhhh,8,8,hp a
 hh hhhh p h,8,9,h  a  hhh   ba h
660 DATA 8,10,hhhh b       hhh,11,11,h
 achhhhh,11,12,hhhhp   h
670 DATA 14,13,hhhhhh,18,12,22,8,100,3
680 DATA 7,4,7,hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
,4,8,h  a    a  h a   h   a  hh,4,9,hhhh
   hh hh h  c  hh    h
690 DATA 7,10,hbbhhh hh hbc h hh hh h,7,
11,h   hhh a  h   hh   pa    h,7,12,hp hhh
a h phhh    hh h
700 DATA 7,13,hhhhhhhhhhhhhhh hhhhhhhh,5,
8,28,12,150,3
710 DATA 8,7,6,hhhh hhhhhh hhhhh ,7,7,hp
 h h pbphhhp  hh,7,8,h  hhh a  hph h  h
720 DATA 7,9,h bh hb  a      hh,7,10,h
a    hhh hhhbh,7,11,hbhhhhb hop a  phh
730 DATA 7,12,h   h h  phhhh a  h,7,13,hh
hh hhhhh  hhhhhh,9,12,11,9,150,8
740 DATA 8,6,3,hhhhhhhhhh   hhbhhhhhhh,6
,4,h         h h h  a     h,6,5,h  hhhh
hh hha  hhh  h
750 DATA 6,6,h h pp h a        pp h h,6,7
,h h pp h hhhhh h pp h h,6,8,h  bhhh  h
  h  hhhh  h
760 DATA 6,9,h          h    h          h,6,1
0,hhhhhhhhhh    hhhhaaabah,7,4,20,4,200,8
770 DATA 8,7,7,hhhhhhhhhhhhhhhhh,7,8,h
  ppp         h,7,9,hh babaabaaaabphh
780 DATA 8,10,h bp  a a ppbph,8,11,hpbpp
pb a ppb h,7,12,hhpbaacababaab hh
790 DATA 7,13,h           ppp    h,7,14,hhh
hhhhhhhhhhhhh,15,11,15,10,150,18
800 DATA 10,7,3,hhhhhhhhhhhhh,7,4,h    a
hp hh hhhhhh,7,5,hph b h bh b pa ph
810 DATA 7,6,h    a h  a a  a  h,7,7,hhhh
  hhhh hhhhhhh,9,8,h    h p bh
820 DATA 9,9,hba a     h,9,10,h  hhhhhhh,
9,11,hh ph,10,12,hhhh,10,8,8,6,200,6
830 DATA 16,5,3,hhhh  hhhh  hhhhhhhhh,5,
4,h  hhhh ph hh   p hp h,5,5,h  a    hh h
  a ph bh,5,6,hhhhh     hhhbbhhhh  h
840 DATA 9,7,hbhh c     h  h  h,5,8,hhhhh
 hhhhh   hhhh hh,5,9,h  a  h   hhhh c
h,5,11,hhbc     hh  a hhhhhh
850 DATA 6,12,h  h h hh hhh ph,6,13,h ph
 h  hhhh    hhhhh,5,10,hp  h hhhhp h hpa
ph,6,14,hhhhph  a      bhh ph
860 DATA 5,15,hhhhhhh hhbbhhh a   h,5,16
,hh     a hhp    h  hhhh,5,17,hp  aphhhh h
  a ph,5,18,hhhhhhh  hhhhhhhhh,6,4,23,14
,250,16
870 DATA 10,6,5,hhhh        hhhhhh,6,6,hp
hhhh    hp a h hhhhh,4,7,hhh bhh hhhhhb a
 h h  ph
880 DATA 4,8,hp                c bhhhba h,4,
9,h a  hhhhhhhhh    a      h,4,10,hhhba
  p  a   hhhba h
890 DATA 6,11,h  hhhhh hhhbabhhh  ph,6,1
2,hp h    hhh h    a  hhhh,6,13,hhhh
 hh a phh,17,14,hhhhhhh,14,11,11,7,200,8
900 DATA 17,4,4,aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaba
a,4,5,b ph p    a          ph ph pb,4,6,bbbh
   hb hhhhh a  c h   b
910 DATA 4,7,b   h    h   hhp hh    h h  b,4
,8,b phbcbh phphp hhhhh hbbb,4,9,babh p
hbh      hp  a h  b
920 DATA 4,10,b   h    h  hc cahb   a h  b,
4,11,bp hbcbh  hp a  h h a hbab,4,12,bbbh
 p h ph c ah hhhhh  b
930 DATA 4,13,b   h    hbhhb bah   c hh   b,
4,14,b phbcbh   h   a h ba   hbbb,4,15,bbch
   h  hachbh   a ph   b
940 DATA 4,16,b   h    b ph      h hhhhh   a,
4,17,b  hbch bhhhccbh p a hbpb,4,18,b a
pph   h a p h b bphpbb
950 DATA 4,19,b a    h   p a    h a a h   a,
4,20,aaaaaaaaaaaaaaaabaaaaaaa,5,5,8,5,5
00,27
960 DATA 9,7,aaaa pp   p hhh,9,8,a      p p
 p h   h,9,9,aaaa p p p h   h
970 DATA 9,10,a      p p p h   h,9,11,aaaa
p   pp hhh,8,15,ゲーム はっかりやってないで,12,17,へ
んきょうしろ!
980 DATA 9,7,a         p         h   h,7,8,aaaaa
 ppppp   h    h,9,9,a    a    pp    p h   h
990 DATA 8,10,aaaa a pp    p h    h,7,11,a a
  a pp      p      h,8,12,aa a      p   p     hh,13
,17,がんばれ!
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉きゃばかねたべたねかばやき（キャ！　バカね、食べたね、かばやき……）（静岡県・ぴーば）☆ぴーばは今回調子いいぞ。その調子その調子。3.5カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉どるあーががあるど（ドルアーガがあるど）（兵庫県・松本孝弘クン）☆最後の"あるど"の"ど"がまぬけっぽくて好き。2.5カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
50分

全部で7面ある。キャラクタのかわいいパズル!!

Pi Pa（ピパ）

FOR MSX(16K)



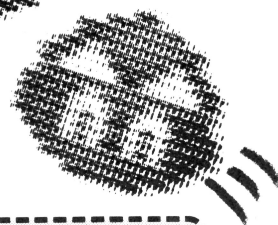
PiPaがPu-をよけて、ゴールへ!!

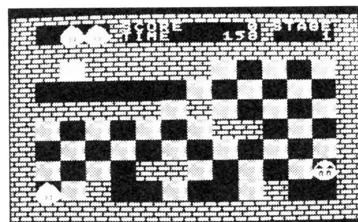
これも軽くパズルゲーム。PiPaを動かして、Pu-にあたらないよう、うまく出口までいくのだ。頭ひょこひょこでかわいいキャラ作りのTEIJIROっぽいキャラだ。Pu-はPiPaにスーッと近づいてくるぞ。

カーソルキーで動かすキャラクタがPiPa。こいつで動かすブロックは、壁が他のブロックにあたるまで動く。Pu-にあたってもとまるので、このへんを利用するのが、このゲームのコツなんですね。

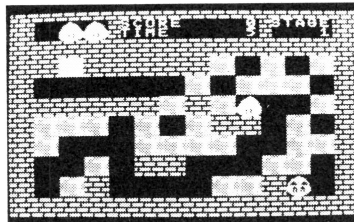
全部で7面。絶望したらスペースキーでギブアップ。制限時間ももちろんあり！　タイムオーバーになると1人減り、PiPaがひとりもいなくなるとゲームオーバーだ。



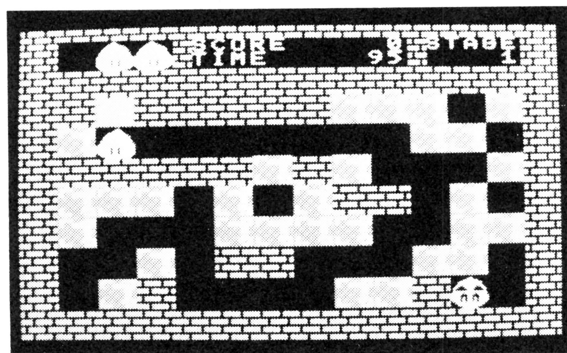




↑左下にいるのがPiPa。右のすみっこでニコニコ笑っているのが敵のPUー



↑と、まあこんなふうにいくわけだ。やさしそうだけど、……ま、1面はやさしい！



←ゴールに到着して1面クリア。PUーがしつこく追っかけてくる面では、なかなか手こずるぞ!!

いきりたつTEIJIROがちょっと手を休めて、息抜きに作ったキャラクタ・パズル。次は、1画面4本だって!!



はいっ、またお会いしましたね。おひつじ座のTEIJIROです。今、1画面の作品が4つできています。もちろん送りますので1つは採用してください。4つとも、気に入っている作品なので期待してください。今回は、いまいちとの読者の声がきこえてくるようです。

BY TEIJIRO

■変数リスト

SC……スコア
ME……ステージ数
MA……PiPaの数
TI……タイム
X,Y……PiPaの座標増分用
P,Q……Puーの座標
PP,QQ……Puーの座標増分用

■プログラムの説明

10～ 50	初期設定
60～ 220	画面設定
230～ 330	メインルーチン
340	PiPaのミス処理
350～ 380	ゲームオーバー処理
390～ 510	キャラクタデータ
520～1210	面データ

```
10 SCREEN1,2:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1:
DEFINTA-Z:DEFFNA(X,Y)=VPEEK(&H1800+X+Y*3
2):PLAY"V15L6405"
20 FORA=0TO2:B$="":FORB=0TO31:READA$:B$=
B$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXTB:SPRITE$(A)=B
$:NEXTA
30 FORA=0TO8:READA$:FORB=0TO7:READB$:VPO
KEVAL("&H"+A$)*8+B,VAL("&H"+B$):NEXTB,A
40 FORA=1TO3:READA$,B$:VPOKEVAL("&H"+A$)
+&H2000,VAL("&H"+B$):NEXTA
50 SC=0:ME=1:MA=3
60 ONMEGOTO70,80,90,100,110,120,130,140
70 RESTORE530:GOTO150
80 RESTORE630:GOTO150
90 RESTORE730:GOTO150
100 RESTORE830:GOTO150
110 RESTORE930:GOTO150
```



〈PiPa〉PUーの顔が気に入ったな～。三角まゆで、ぼっちゃんみたいなおもしろい顔なんだもん。キミのまわりにも、『おぼっちゃま』と呼ばれそうな人が1人や2人はいるんじゃないかな？　秀才タイプでめがねをかけていて、少し先生にひいきされていて、学級委員やっていて、家がでかくてお金持ち。彼のおかーさまはPTAで先頭きってたりしてサ、こんなヤツはでえきれえだあ～っ!!えっ!?　ボクみたいだって!!　こりゃどーも失礼しました。ちゃんちゃん。

```
120 RESTORE1030:GOTO150
130 RESTORE1130:GOTO150
140 GOTO370
150 PUTSPRITE0,(0,208):FORA=5TO18:LOCATE
4,A:PRINTSPC(24):NEXTA:FORA=3TO19STEP2:R
EADA$:FORB=1TO14:ONVAL(MID$(A$,B,1))GOSU
B160,170,180:NEXTB,A:GOTO190
160 LOCATEB*2,A:PRINT"ｱｱ":LOCATEB*2,A+1:
PRINT"ｱｱ":RETURN
170 LOCATEB*2,A:PRINT"ｸｹ":LOCATEB*2,A+1:
PRINT"ｺｻ":RETURN
180 LOCATEB*2,A:PRINT"ﾀﾁ":LOCATEB*2,A+1:
PRINT"ﾂﾃ":RETURN
190 LOCATE2,0:PRINTSTRING$(28,"ｱ"):LOCAT
E2,1:PRINT"ｱｱ";SPC(6);"ｱ":LOCATE11,1:PRI
NTUSING"SCORE  ####";SC:LOCATE22,1:PRINT
"ｱSTAGEｱｱ":LOCATE2,2:PRINT"ｱｱ";SPC(6);"ｱ
":LOCATE11,2:PRINTUSING"TIME    200ｱ  #
#ｱｱ";ME
200 TI=200:X=4:Y=17:P=26:Q=17:PP=2:QQ=2:
PUTSPRITE0,(P*8,Q*8),9,2:FORA=1TOMA:PUTS
PRITEMA-A+1,((3-A)*16+32,8),7,0:NEXTA:FO
RA=1TO500:NEXTA
210 FORA=80-MA*16TOX*8STEP-1:PUTSPRITE1,
(A,8),7,AMOD2:FORB=0TO50:NEXTB:NEXTA:FOR
A=8TOY*8:PUTSPRITE1,(X*8,A),7,AMOD2:NEXT
A
220 ST=STICK(0):M=M+1:XX=(ST=7)-(ST=3):Y
Y=(ST=8ORST=1ORST=2)-(ST=4ORST=5ORST=6):
X=X+XX*2:Y=Y+YY*2:TI=TI-1:LOCATE18,2:PRI
NTUSING"####";TI:IFSTRIG(0)=-1ORTI=0THEN
340
230 IFFNA(X,Y)=32THEN240ELSEGOSUB280
240 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),7,MMOD2
250 P=P+PP:IFFNA(P,Q)<>32THENP=P-PP:PP=-
PP
260 Q=Q+QQ:IFFNA(P,Q)<>32THENQ=Q-QQ:QQ=-
QQ
270 L=(MMOD3)*5+50:PLAY"N=L;":PUTSPRITE0
,(P*8,Q*8),9,2:ONSPRITEGOSUB340:SPRITEON
:GOTO220
280 IFFNA(X,Y)=&HB1THENX=X-XX*2:Y=Y-YY*2
290 IFFNA(X,Y)=&HB8THENA=X:B=Y:X=X-XX*2:
Y=Y-YY*2:GOSUB320
300 IFFNA(X,Y)=&HC0THENME=ME+1:FORA=TITO
0STEP-1:SC=SC+1:LOCATE18,1:PRINTUSING"##
##";SC:LOCATE19,2:PRINTUSING"###";A:PLAY
"B":NEXTA:GOTO60
310 RETURN
320 PLAY"F":A=A+XX*2:B=B+YY*2:IFFNA(A,B)
<>32ORFNA(A,B)<>32OR(A=PANDB=Q)THENRETUR
N
330 LOCATEA-XX*2,B-YY*2:PRINT"  ":LOCATE
A-XX*2,B-YY*2+1:PRINT"  ":LOCATEA,B:PRIN
T"ｸｹ":LOCATEA,B+1:PRINT"ｺｻ":GOTO320
340 PUTSPRITE0,(0,208):PUTSPRITEMA,(0,20
9):SPRITEOFF:FORA=1TO500:NEXTA:MA=MA-1:I
FMA>0THEN60
350 FORA=70TO30STEP-2:PLAY"N=A;":NEXTA:L
OCATE12,10:PRINT"GAME OVER"
360 IFSTRIG(0)=0THEN360ELSE50
370 LOCATE9,10:PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ":LO
CATE9,11:PRINT"ｱおわりじゃ 、ばか!!ｱ":LOCATE9,
12:PRINT"ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ"
380 IFSTRIG(0)=0THEN380ELSE50
390 DATA 03,07,0F,1F,3F,3F,7F,7F,FF,FF,F
D,FD,FD,FD,7F,3F,00,80,E0,F0,F8,F8,FC,FC
,FE,FF,BF,BF,BF,BE,FC,F0
400 DATA 00,01,07,0F,1F,1F,3F,3F,7F,FF,F
D,FD,FD,7D,3F,0F,C0,E0,F0,F8,FC,FC,FE,FE
,FF,FF,BF,BF,BF,BF,FE,FC
410 DATA 01,07,1F,1F,37,63,41,7F,FB,F1,F
5,F5,75,3F,1F,07,80,E0,F8,F8,EC,C6,82,FE
,DE,8F,AF,AF,AE,FC,F8,E0
420 DATA B1,00,DF,DF,DF,00,FB,FB,FB
430 DATA B8,FF,87,BF,BC,BC,FF,FF,FF
440 DATA B9,FF,E1,FD,0D,05,E7,E7,E7
450 DATA BA,FF,FF,FF,BF,BF,BF,87,FF
460 DATA BB,E7,FF,FF,E7,C5,CD,FD,E1,FF
470 DATA C0,FF,80,80,FC,C6,82,82,82
480 DATA C1,FF,01,01,01,01,01,01,01
490 DATA C2,C6,FC,84,D4,A4,A4,84,FF
500 DATA C3,01,01,01,01,01,01,01,FF
510 DATA 16,D1,17,4F,18,6B
520 '
530 DATA 11111111111111
540 DATA 11311111202021
550 DATA 10000002020201
560 DATA 11111121202021
570 DATA 12020202110201
580 DATA 10202020202021
590 DATA 12020112020201
600 DATA 10210020021001
610 DATA 11111111111111
620 '
630 DATA 11111111111111
640 DATA 13000101000101
650 DATA 11010200010101
660 DATA 11200201110001
670 DATA 11111011001221
680 DATA 10200201200001
690 DATA 10201021010001
700 DATA 10200002001001
710 DATA 11111111111111
720 '
730 DATA 11111111111111
740 DATA 10221100200001
750 DATA 10210200111001
760 DATA 10210100200021
770 DATA 10210011111001
780 DATA 10210001300021
790 DATA 10112221111211
800 DATA 10000000000001
810 DATA 11111111111111
820 '
830 DATA 11111111111111
840 DATA 10202010102031
850 DATA 12020102010201
860 DATA 10201020102011
870 DATA 12010202020201
880 DATA 10202020201021
890 DATA 12020101010201
900 DATA 10202020202001
910 DATA 11111111111111
920 '
930 DATA 11111111111111
940 DATA 11002002100001
950 DATA 10102001000001
960 DATA 10001100011001
970 DATA 10010010010101
980 DATA 12201011110001
990 DATA 10011000200101
1000 DATA 10130002000001
1010 DATA 11111111111111
1020 '
1030 DATA 11111111111111
1040 DATA 10000000000001
1050 DATA 12200011111001
1060 DATA 10022200000111
1070 DATA 10011000010001
1080 DATA 13100111111001
1090 DATA 11002000000221
1100 DATA 10000000000001
1110 DATA 11111111111111
1120 '
1130 DATA 11111111111111
1140 DATA 12202002022201
1150 DATA 12002202020021
1160 DATA 12202022022201
1170 DATA 12002002111111
1180 DATA 12200000202101
1190 DATA 10000000100021
1200 DATA 10000000200031
1210 DATA 11111111111111
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉たきとびこえこびときた（滝飛びこえ、小人来た）（新潟県・風来）☆きたな〜っ!! 常連のうちでも安定した無理のないトマトがまたもや……4カラグラム。

〈ゆみちゃんトマト〉よめたしんぶんしためよ（読めた新聞紙ためよ）（愛知県・春山誠クン）☆わりとやるじゃん。そーだなぁ、3.5カラグラムでどうじゃ!?☆

標準打ちこみタイム
40分

ペインターどうしの戦いに、みな盛りあがる！

VS.PAINTER（ブイエス ペインター）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

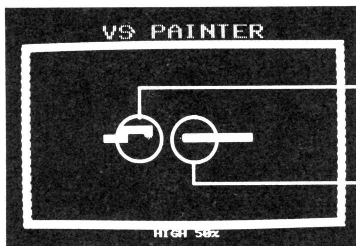


キミの色を画画にぬりたくれ!!

対決式色ぬりゲーム。１人用（対X1）なら１、２人用なら２を押して、スペースキーを押せばスタート。ジョイスティックのトリガーボタンを押せばジョイスティックでも遊べる。

ペインターは、左のプレイヤーなら SHIFT と GRAPH で左右、右のプレイヤーならテンキーの 4 と 6 で左右。とにかく、グルグル走りまわりながら自分の色をぬりたくるのだ。画面がすべてぬられた時点で判定がくだり、もちろん面積の大きいほうが勝ち！

↓モノクロなのでわけがわかりませんが、左がグリーン、右がホワイト（白ぬり）です



←世界は緑色であってこそ正しいんだ！

←文明は白夜に生まれたんだ、シラジラ

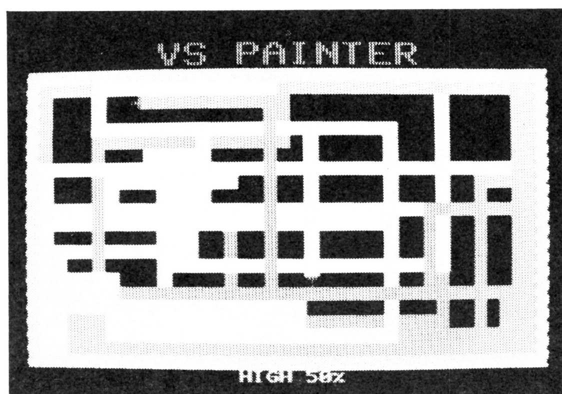
また採用されたプログラムと裕福な生活にクソ暑いさなかのお墓の草むしりが忍びよった……

やった！　また採用だ。これでやっと、裕福な生活が送れる！　と喜んだのもつかのまで夕方になったらわが家の墓そうじにしょっぴかれていった私です。この暑いのに草むしりなどできるかー!!　と思わず思ってしまった。

編集部注・ところでこの『VS.PAINTER』編集部で盛りあがり、いちばん強いのはジャマ森だったのだ！



BY
加藤邦道





■変数リスト
RX,RY……１プレイヤーの座標
RH,RV……１プレイヤーの座標の増分
RC$……１プレイヤーがこれから進むところのキャラクタ
LX,LY……２プレイヤーの座標
LH,LV……２プイイヤーの座標の増分
LC$……２プレイヤーがこれから進むところのキャラクタ
RL……１プレイヤーが何マス塗ったか
SU……塗ってないマス目の数
S0,S1……１プレイヤーのキー入力
SR……１プレイヤーの進行方向
S2,S3……２プレイヤーのキー入力
SL……２プレイヤー進行方向
HI……ハイスコア用
ME……人数

■プログラムの説明

90	X1 turbo用
100	イニシャライズ
120〜140	初期設定、画面表示
150〜200	１プレイヤー移動
210〜220	２プレイヤーの判定とキー入力
230〜250	コンピュータのキー入力
260〜310	２プレイヤー、コンピュータ移動
330〜430	ゲームオーバー時の処理
450〜540	タイトル表示
550〜580	プイレヤー数の変更、ゲーム開始の入力待ち
600〜730	キャラクタ定義
740	プログラム変更（２回目以後はキャラクタ定義をしない）

■チェックポイント
前作「WALL PAINTER」（ポシェットNo.4、64ページ）のように、最初は小さなエリアから、だんだんと大きくするようにすれば、もっとおもしろかったのでは？　でもこのゲーム大好き！
turbo BASICでやるときは、90行の"，"を取ってそのあとの命令を生かしてね。
（パンプ）



〈VS. PAINTER〉パンプとYUKIちゃんが２人でやっています。「YUKIちゃん、あとをおっかけてこないでよお〜っ!!」「えっ!! 何だって!?」「もう、それならぐちゃぐちゃに進もうっと。あれ、あれれ〜同じところをまわってる〜っ!!」パンプあせってます。しかしパンプも頭をつかって（画面をおわりにしてしまうのがカケだから、よーく考えて行動してね）「今だ!!」と、いっきに画面をおわりにした。結果、みごとパンプの勝ち。やっぱりこのネコ、ただもんじゃねエなあ。

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■                                   ■
30 '■          V S   P A I N T E R          ■
40 '■                                   ■
50 '■      1984/6  @ COPYRIGHT  BY K.KATO      ■
60 '■                                   ■
70 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 '
90 'WIDTH ,25,0,1:KMODE:KLIST 0
100 WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:CLS 4:INIT:GOSUB 600:BEEP 0:GOSUB 450
110 '■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■
120 RX=27:RY=13:RH=-1:RV=0:RC$=" ":LX=10:LY=13:LH=1:LV=0:LC$=" ":RL=0:SU=758
130 LINE(1,3)-(38,22)," ",BF:LOCATE 10,13:PRINT "ェ";STRING$(16,28);"キ"
140 SOUND 1,6:SOUND 3,2:SOUND 7,60:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 12,5:SOUND 13,8
150 S0=STICK(0):S1=STICK(1):SR=S0 OR S1
160 IF SR=4 THEN SWAP RH,RV:RV=-RV ELSE IF SR=6 THEN SWAP RH,RV:RH=-RH
170 LOCATE RX,RY:PRINT "ク":RX=RX+RH:RY=RY+RV:RC$=CHARACTER$(RX,RY)
180 IF RC$="■" THEN RX=RX-RH:RY=RY-RV
190 IF RC$="ウ" OR RC$=" " THEN RL=RL+1:IF RC$=" " THEN SU=SU-1:IF SU=0 THEN 330
200 LOCATE RX,RY:PRINT CHR$(RH-RV*2+184)
210 S2=STICK(2):S3=ASC(INKEY$(2)) AND 18
220 IF ME=2 THEN S3=3-(S3=2)*3-(S3=16):S3=S3+(S3=3)*3:SL=S2 OR S3:GOTO 260
230 SL=0:IF LC$="■" THEN SL=INT(RND*2)*2+4
240 IF LC$="ウ" THEN IF RND<.3 THEN SL=INT(RND*2)*2+4
250 IF RND<.03 THEN SL=INT(RND*2)*2+4
260 IF SL=4 THEN SWAP LH,LV:LV=-LV ELSE IF SL=6 THEN SWAP LH,LV:LH=-LH
270 LOCATE LX,LY:PRINT "ウ":LX=LX+LH:LY=LY+LV:LC$=CHARACTER$(LX,LY)
280 IF LC$="■" THEN LX=LX-LH:LY=LY-LV
290 IF LC$="ク" THEN RL=RL-1
300 IF LC$=" " THEN SU=SU-1:IF SU=0 THEN 330
310 LOCATE LX,LY:PRINT CHR$(LH-LV*2+179):GOTO 150
320 '■■■■■■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■
330 BEEP 0:LOCATE RX,RY:PRINT "ク":LOCATE LX,LY:PRINT "ウ"
340 SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 12,15
350 A$="GAME IS OVER":COLOR 2:LOCATE 14,10
360 FOR I=1 TO 12:IF MID$(A$,I,1)=" " THEN PRINT CHR$(28);:I=I+1
370 PRINT MID$(A$,I,1);:SOUND 13,0:PAUSE 5:NEXT
380 PAUSE 5:A=RL:IF ME=1 THEN 400 ELSE A$="RIGHT PLAYER WON"
390 IF A<379 THEN A$="LEFT PLAYER WON!":A=758-A:GOTO 410 ELSE 410
400 A$=CHR$(28,28)+"YOU WON!":IF A<379 THEN A$="COMPUTER WON":A=758-A
410 A=INT(A/760*100):A$=A$+" FOR"+STR$(A)+"%":IF A>HI THEN HI=A
420 COLOR 5:LOCATE 12-ME*2,13:PRINT A$:LOCATE 20,24:PRINT STR$(HI);
430 COLOR 7:GOSUB 570:GOTO 120
440 '■■■■■■■■■■■■■■■ DEMO ■■■■■■■■■■■■■■■
450 CGEN 1:CSIZE 3:COLOR 3:LOCATE 10,0:PRINT #0"VS PAINTER":CSIZE:CONSOLE 2,23
460 COLOR 7:LINE(0,2)-(39,23),"■",B:LOCATE 14,7:PRINT "KEY FUNCTION"
470 LOCATE 11,10:PRINT "ェ";STRING$(16,28);"キ"
480 COLOR 6:LOCATE 6,13:PRINT "LEFT--";STRING$(13,28);"LEFT--"
490 LOCATE 6,15:PRINT "RIGHT-";STRING$(13,28);"RIGHT-"
500 COLOR 4:LOCATE 12,13:PRINT "SHIFT";STRING$(14,28);"4"
510 LOCATE 12,15:PRINT "GRAPH";STRING$(14,28);"6"
520 COLOR 2:LOCATE 14,18:PRINT "OR JOYSTICK!"
530 COLOR 5:LOCATE 16,24:PRINT "HIGH 50%";
540 TEMPO 100:PLAY "V15O4C2GEDAAEDCGEDAABAGFEDDCCCDFFARCDFFARDEFGABABFFEEDDCCC"
550 COLOR 7:LOCATE 9,21:PRINT "HOW MANY MEMBERS?(1-2)";
560 A$=INPUT$(1):PRINT #0A$:IF A$<"1" OR A$>"2" THEN 550 ELSE ME=VAL(A$)
570 CFLASH 1:LOCATE 4,21:PRINT "HIT SPACE KEY OR TRIGGER BUTTON!":CFLASH
580 A=(A+1) MOD 3:IF STRIG(A) THEN RETURN ELSE 580
590 '■■■■■■■■■■■■■■■ PCG SET ■■■■■■■■■■■■■■■
600 LOCATE 13,12:PRINT "WAIT A MINUTE!"
610 FOR I=32 TO 95:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(A$,J,1))
620 A=A OR A*2:MID$(A$,J,1)=CHR$(A):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT
630 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF5B5757DABAB66D6D")
640 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("0000FF7E181818180000FF7E18180018FFFF000000000000")
650 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("040C0CFCFC0C0C04040C0CBCBC0C0C040303030303030303")
660 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
670 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("2030303F3F3030202030303D3D303020C0C0C0C0C0C0C0C0")
680 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("181818187EFF0000180018187EFF0000000000000000FFFF")
690 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("FFFFFF7E18181818FFFFFF7E18180018FFFF000000000000")
700 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("070F0FFFFF0F0F07070F0FBFBF0F0F070303030303030303")
710 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
720 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("E0F0F0FFFFF0F0E0E0F0F0FDFDF0F0E0C0C0C0C0C0C0C0C0")
730 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("181818187EFFFFFF180018187EFFFFFF000000000000FFFF")
740 SCREEN 0,1:KEY0,"600 RETURN"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13):END
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉よるとあさにさあとるよ（夜と朝にさあ取るよ）(愛知県・扇水機）☆何を取るのかな？　ちょっとものたりないけど、まあいいか。3カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉たていとをといてた（縦糸をといてた）(東京都・あぶさん）☆うま〜い。でもこれあたし知ってるよーな……とりあえず、3カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
80分

世界でもっともラクチンなゲーム!!

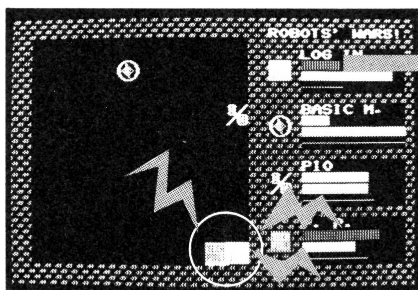
ROBOTS' WARS (ロボッツウォーズ)

FOR X1シリーズ Hu-BASIC G-RAM要

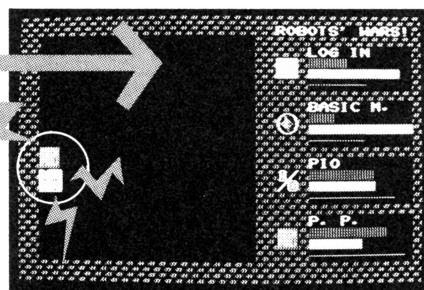


ロボットを応援するリッチな快感！

アップルに『ロボットウォー』という有名なゲームがあるけれど、これはそのマイナーバージョンといったところかな。



↑P.P.(ポシェット)とLOG INが妙にはげしく戦う。う〜ん、やっぱり、P.P.を応援してしまう



↑PIOとBASIC M.は死亡。P.P.とLOGINの一騎うち！　結果は……LOGINの勝ち。クソッ!!

4台のロボットを適当にセットすれば、あとはその4台が勝手に追っかけたり戦ったりしてくれるというウォーゲームなのだ。なぜだかよくわからないけれど、全自動で戦ってくれるロボットたちを心の中で応援しつつ見まもってると、リッチな快感があるのだ。

プログラムを打ちこんでRUNさせたら、とりあえず、[G]キーを押そう。作者の設定してくれたロボットがカチカチバンバンと戦いはじめる。

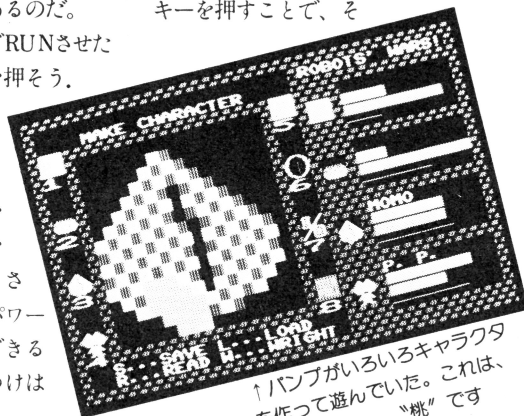
[G]のかわりに、[N]キーを押せば各ロボットの名前を8文字以内で変更できる。さらに、[P]キーを押せば、パワーを20〜80の範囲で設定できるわけだ。そして、きわめつけは[C]キーを押してはじまる、キャラクタ定義モード。これが楽しい！

要するに4つのキャラクタをデザイン、エディットできるのだ。

このモードに入ったら、カーソルキーでカーソルを動かし、0〜7の数字キーを押すことで、そのカラーコードの色をセットできる。

[S]キーで、キャラクタデータのセーブ（テープに）、[L]キーでデータのロド。画面を消去するときは、[SHIFT]を押しながら[CLS]キーを押す。

キャラクタを作ったら、[R]キーでキャラクタエディット。キャラナンバーを1〜8のなかから選ぶ。戦うのは、



↑パンプがいろいろキャラクタを作って遊んでいた。これは、"桃"です

BY 加藤邦道

そこまではできなかった作者の嘆きです



実はこれは、そーとーむかしにアップル用のゲームとして作られたものを、かなり簡略化したものです。確か原作では自分でロボットを操作するプログラムを組めたと思うけど、そんな大それたことはできなかったという、力のない私です。

■変数リスト
NS(n)……ロボットの名前
S(n),L(n),E(n)……強さ、生命力、運
R$(n)……キャラクタ
X(n),Y(n)……座標
S$……空白
R……残りのロボット数
E,E$……戦闘時の敵のデータ
X,Y……キャラクター定義モードでのキャラクタナンバーの座標
N,N$……キャラクタナンバー
H,V……カーソルの座標

■プログラムの説明

10〜 100	初期設定
110〜 180	メインルーチン
190〜 240	戦闘用サブルーチン
250〜 280	ゲームオーバー処理
290〜 370	メニュー用
380〜 440	名前入力
450〜 490	生命力入力
500〜 620	キャラクタ定義
630〜 680	セーブ、ロードルーチン
690〜 800	キャラクタエディットルーチン
810〜 890	キャラクタセットルーチン
900〜 950	画面作成
960〜1190	初期キャラクター定義
59990 〜62560	ユーザー用エリア

■チェックポイント
ロングになってもいい、他にサーチやビームなどの機能をつけて、本格的ロボットウォーにしてほしい！　（パンプ）

〈ROBOTS' WARS〉あんだあんだこれなんだあ!?　みんなは絶対にポシェットを勝たすのだぞ。勝手に動いてくれちゃうから、見ているだけになっちゃうけど、自分でもキャラクタをデザインすることができるんだよ。でもね、えたいのしれないへんてこなものをつくっちゃうと、それが画面の中をいったりきたりして少しきもちわるいから、センスあるのを考えてね。このゲームはデザインやアイデアも楽しいけど、音も○だね。

1～4で、5～8は控え用だ。

いちばん最後にWキーでキャラクタセット。キャラナンバー1～4を選んで、すべておわったら、リターンキーで、メニューモード（いちばんはじめの状態）にもどろう。

キャラクタの名前やデザインなど、自分の好きなものに設定しておいて、いろんな思いを託して戦わせてみよう。ロボットたちには何の感情もないはずなのに、その名前にふさわしい動きをするから不思議におもしろいのだ。

```
10 IF PEEK(1)=102 THEN WIDTH ,25,0,1:KMODE 0:KLIST 0
   '████████ INITIALIZE ████████
20 WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:CLS 4:INIT:GOSUB 960
30 N$(1)="LOG IN":N$(2)="BASIC M.":N$(3)="PIO":N$(4)="P. P."
40 S(1)=70:S(2)=80:S(3)=50:S(4)=40:S$=CHR$(32,32,31,29,29,32,32)
50 FOR I=1 TO 8:F(I)=INT(RND*61)+20:A=I*5+172
60 R$(I)=CHR$(A,A+1,31,29,29,A+2,A+3):NEXT:GOSUB 900
70 X(1)=3:X(2)=21:X(3)=3:X(4)=21:Y(1)=2:Y(2)=2:Y(3)=20:Y(4)=20
80 H(1)=2:H(2)=0:H(3)=0:H(4)=-2:V(1)=0:V(2)=2:V(3)=-2:V(4)=0:GOTO 290
90 FOR I=1 TO 4:C$(I)=" ":NEXT:R=3:SOUND 6,10:SOUND 7,55:SOUND 12,10:SOUND 13,8
100 LINE(2,1)-(23,22),"▒",B:LINE(3,2)-(22,21)," ",BF:SOUND 8,16
   '████████ MAIN ████████
110 FOR I=1 TO 4:IF L(I)=0 THEN 180
120 IF C$(I)="▒" OR RND<.1 ELSE 140
130 SWAP H(I),V(I):IF RND<.5 THEN H(I)=-H(I) ELSE V(I)=-V(I)
140 LOCATE X(I),Y(I):PRINT S$
150 X(I)=X(I)+H(I):Y(I)=Y(I)+V(I):C$(I)=CHARACTER$(X(I),Y(I))
160 IF C$(I)<>" " THEN X(I)=X(I!-H(I):Y(I)=Y(I)-V(I)
170 LOCATE X(I),Y(I):PRINT R$(I):IF C$(I)<"▒" AND C$(I)>" " GOSUB 190
180 NEXT:IF R=0 THEN 250 ELSE 110
   '████████ BATTLE ████████
190 FOR J=1 TO 4:IF INSTR(R$(J),C$(I))>0 THEN E=J
200 NEXT:CREV 1:LOCATE X(E),Y(E):PRINT R$(E):CREV
210 A=L(E)-(RND*F(I)/100+1)*S(I)/(RND*F(E)/10+10):IF A<0 THEN A=0
220 LINE(L+224,E*40-8)-(L(E)+223,E*40-2),PSET,2,BF
230 L(E)=A:IF A=0 THEN E$=S$:R=R-1 ELSE E$=R$(E)
240 LOCATE X(E),Y(E):PRINT E$:RETURN
   '████████ GAME OVER ████████
250 SOUND 8,0:FOR I=1 TO 4:LOCATE X(I),Y(I):PRINT S$:IF L(I)>0 THEN A=I
260 NEXT:LOCATE 7,10:PRINT "GAME IS OVER":A$=N$(A)+" WON"
270 IF LEN(A$) MOD 2=1 THEN A$=A$+"!"
280 LOCATE 13-LEN(A$)/2,13:PRINT A$:PAUSE 50:GOSUB 910:GOTO 70
   '████████ MENU ████████
290 CONSOLE 0,25,0,38:LINE(2,1)-(23,22)," ",BF:LOCATE 8,7:PRINT "N...NAME"
300 LOCATE 8,10:PRINT "P...POWER"
310 LOCATE 8,13:PRINT "C...CHARACTER"
320 LOCATE 8,16:PRINT "G...GAME"
330 A$=INKEY$(0):IF A$="" THEN 330
340 IF A$="N" OR A$="n" THEN 380
350 IF A$="P" OR A$="p" THEN 450
360 IF A$="C" OR A$="c" THEN 500
370 IF A$="G" OR A$="g" THEN 90 ELSE 330
   '████████ NAME ████████
380 FOR I=3 TO 18 STEP 5:LINE(28,I)-(37,I)," ":A=(I+2)/5:N$(A)="":LOCATE 28,I
390 B$=INPUT$(1):IF B$=CHR$(13) THEN NEXT:GOTO 330
400 IF B$=CHR$(8) AND N$(A)>"" THEN N$(A)=LEFT$(N$(A),LEN(N$(A))-1):GOTO 420
410 IF B$<" " OR B$>"`" THEN 390
420 PRINT B$;:IF B$>CHR$(8) THEN N$(A)=N$(A)+B$
430 IF LEN(N$(A))>8 THEN PRINT CHR$(29,32,29);:N$(A)=LEFT$(N$(A),8)
440 GOTO 390
   '████████ POWER ████████
450 FOR I=4 TO 19 STEP 5:B=I*8:LINE(224,B)-(303,B+23),PRESET,7,BF:LOCATE 28,I+1
460 B$=INPUT$(1):IF B$<"2" OR B$>"8" THEN 460 ELSE PRINT B$;
470 A$=INPUT$(1):IF A$<"0" OR A$>"9" THEN 470 ELSE IF B$="8" THEN A$="0"
480 PRINT A$:A=(I+1)/5:L(A)=VAL(B$+A$):S(A)=100-L(A)
490 F(A)=INT(RND*61)+20:NEXT:GOSUB 910:GOTO 330
   '████████ CHARACTER ████████
500 LINE(2,1)-(23,22)," ",BF:LINE(4,3)-(21,20)," ",B
510 COLOR 0:LINE(5,4)-(20,19),"■",BF:COLOR 7
520 LOCATE 6,2:PRINT "MAKE CHARACTER"
530 LOCATE 4,21:PRINT "S...SAVE L...LOAD"
540 LOCATE 4,22:PRINT "R...READ W...WRIGHT"
550 H=5:V=4:FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 4:X=I*20-18:Y=J*5:N=I*4+J-4:N$=CHR$(N+48)
560 LOCATE X,Y-2:PRINT R$(N):CSIZE 2:LOCATE X,Y:PRINT #0,N$:CSIZE:NEXT J,I
```


リスト次ページに続く

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉かるいかおとくまとなすといかとせみといたとはとわしとのみとくわとりくとげがとめとどまとしろとえいとりすとくきとしんぶんしときくとすりといえとろしとまどとめとがけとくりとわくとみのとしわとはとたいとみせとかいとすなとまくとおかいるか（軽い顔と熊と茄子といかとせみと板と歯とわしとのみとくわと陸とげがと芽と土間と城とえいとりすと茎と新聞紙と菊とすりと家とろ紙と窓と目とがけと栗とわくとみのとしわと葉と鯛と店と貝と砂と幕と丘いるか）➡

```
570 LOCATE H,V:A$=INPUT$(1):A=ASC(A$):COLOR 7:IF A=13 THEN 290
580 IF A=12 THEN COLOR 0:LINE(5,4)-(20,19),"■",BF:GOTO 570
590 IF INSTR("SsLl",A$)>0 THEN 630
600 IF INSTR("RrWw",A$)>0 THEN 690
610 IF A>47 AND A<56 THEN COLOR A-48:PRINT CHR$(135,29)
620 H=H+(A=28)*(H<20)-(A=29)*(H>5):V=V+(A=31)*(V<19)-(A=30)*(V>4):GOTO 570
    '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SAVE & LOAD ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
630 CFLASH 1:LOCATE 3,24:PRINT "HIT ANY KEY TO START";:CFLASH:PAUSE 10
640 B$=INKEY$(0):IF B$="" THEN 640 ELSE LINE(0,24)-(39,24)," "
650 SCREEN 0,1:CLS:IF A$="S" OR A$="s" THEN 670
660 KEY 0,"SCREEN 0,0:CLS 0:GOTO 800"+CHR$(13):MERGE "DATA "+B$
670 PRINT "LIST";CHR$(34);"DATA ";B$;CHR$(34);",59990-62560"
680 KEY 0,CHR$(11,13)+"GOTO 800"+CHR$(13):END
    '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ READ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
690 IF A$="R" OR A$="r" THEN 810 ELSE LOCATE 8,24:PRINT "SELECT 1-4";
700 B$=INPUT$(1):IF B$<"1" OR B$>"4" THEN 700
710 B=VAL(B$):LOCATE 6,24:PRINT "WAIT A MINUTE!";:SCREEN 0,1:CLS
720 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:A$="":FOR K=1 TO 3:FOR L=0 TO 7:B$=""
730 FOR M=0 TO 7:B$=B$+BIN$(SGN(INP(&H20A5+I*320+J*8+L*40+M) AND K-(K=3))):NEXT
740 A$=A$+RIGHT$("0"+HEX$(VAL("&B"+B$)),2):NEXT L,K
750 A=B*5+I*2+J+172:B$="DEFCHR$("+RIGHT$(STR$(A),3)+")=HEXCHR$("+CHR$(34)+A$
760 PRINT A*10+60000!;B$;CHR$(34,41)
770 NEXT J,I:B$=CHR$(B+48):PRINT B*10+61960!;"N$(";B$;")=";CHR$(34);N$(B);
780 PRINT CHR$(34);":S(";B$;")=";RIGHT$(STR$(S(B)),2)
790 KEY 0,CHR$(11,13,13,13,13,13)+"GOTO 800"+CHR$(13):END
800 SCREEN 0,0:GOSUB 59990:LINE(0,24)-(39,24)," ":GOTO 570
    '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ WRITE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
810 LOCATE 8,24:PRINT "SELECT 1-8";
820 B$=INPUT$(1):IF B$<"1" OR B$>"8" THEN 820
830 B=VAL(B$):LOCATE 6,24:PRINT "WAIT A MINUTE!";
840 COLOR 0:LINE(5,4)-(20,19),"■",BF
850 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:FOR K=1 TO 3:FOR L=1 TO 8
860 B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(ASC(MID$(CGPAT$(B*5+I*2+J+172),K*8+L,1))),8)
870 FOR M=1 TO 8:X=J*8+M+4:Y=I*8+L+3:IF MID$(B$,M,1)="0" THEN 890
880 A=&H2000+X+Y*40:OUT A,INP(A) OR K-(K=3)
890 NEXT M,L,K,J,I:LINE(0,24)-(39,24)," ":GOTO 570
    '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SCREEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
900 CGEN 1:LINE(1,0)-(38,23),"▒",BF:LOCATE 25,1:PRINT "ROBOTS' WARS!"
910 FOR I=4 TO 19 STEP 5:B=(I+1)/5:L(B)=100-S(B):LOCATE 25,I:PRINT R$(B)
920 LINE(28,I-1)-(37,I+2)," ",BF:LOCATE 28,I-1:PRINT N$(B)
930 LINE(224,I*8)-(L(B)+223,I*8+6),PSET,6,BF
940 LINE(224,I*8+8)-(S(B)+223,I*8+14),PSET,5,BF
950 LINE(224,I*8+19)-(F(B)+223,I*8+19),PSET,4:NEXT:RETURN
    '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ PCG SET ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
960 LOCATE 13,13:PRINT "WAIT A MINUTE!"
970 FOR I=32 TO 95:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$="":FOR J=1 TO 8
980 A=ASC(MID$(A$,J,1)):B$=B$+CHR$(A*2):MID$(A$,J,1)=CHR$(A*2 OR A)
990 NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+B$:NEXT:FOR I=167 TO 187 STEP 20
1000 DEFCHR$(I+10)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
1010 DEFCHR$(I+11)=HEXCHR$("FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE")
1020 DEFCHR$(I+12)=HEXCHR$("FFE9CBA98DA9FF00FFE9CBA98DA9FF00FFE9CBA98DA9FF00")
1030 DEFCHR$(I+13)=HEXCHR$("FE2A6A6A6A2AFE00FE2A6A6A6A2AFE00FE2A6A6A6A2AFE00")
1040 DEFCHR$(I+15)=HEXCHR$("0718224242868A920718204040808080071820404080808080")
1050 DEFCHR$(I+16)=HEXCHR$("C03008040402020202C030080484C2A292C030080404020202")
1060 DEFCHR$(I+17)=HEXCHR$("8A864240201807008080404020180700808040402018070 0")
1070 DEFCHR$(I+18)=HEXCHR$("02020404083 0C000A2C284848830C00002020404 0830C000")
1080 DEFCHR$(I+20)=HEXCHR$("000000000000000013C7E3C3C3C7E3D3C4224242424423D")
1090 DEFCHR$(I+21)=HEXCHR$("020408102040800002040810204080 7C020408102040807C")
1100 DEFCHR$(I+22)=HEXCHR$("020408102040800002040810204080000204081020408000")
1110 DEFCHR$(I+23)=HEXCHR$("000000000000000000FEFEFEFEFEFE7C0082929292827C00")
1120 DEFCHR$(I+25)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF81DFD3D7D1FF00007E202C282E00")
1130 DEFCHR$(I+26)=HEXCHR$("FEFEFEFEFEFEFEFEFEFE2A6A626A2AFE0000D4949C94D400")
1140 DEFCHR$(I+27)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFF0088AA8ABAB8FFFF007755754547000000")
1150 DEFCHR$(I+28)=HEXCHR$("FEFEFEFEFEFEFEFE00BABEBABA8AFEFE004440444474000000")
1160 NEXT
1170 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
1180 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("74EE5C0047EEC5003C7C7800C3C787000000000000000000")
1190 SCREEN 0,1:KEY 0,"960 RETURN"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13):DELETE 970-1190
59990 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ORIGINAL CHARACTER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
62560 GOSUB 910:RETURN
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉➡（滋賀県・ロトトロン）☆1つ1つをみればくだらないけど、これだけ集めたことにビックリ。全部で 115字だ。おつかれさま。でもグラムはしぶーく3カラグラム。☆
〈ゆみちゃんトマト〉チンパンジーロージンパンチ（チンパンジー老人パンチ）（福岡県・ヨーカイ人間ユミハンの召使い）☆あたしは個人的に好きです。ぜーんぜん意味ないけどゴロがいい。3カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
20分

ぱしいっ!! ぱしいっ!! パンプをつぶせ!!

パンプつぶし

FOR X1シリーズ Hu-BASIC G-RAM要



BY プンパ

パンプのファンです

もとは1画面だったけど編集部の要請でハーフになりました。ところで、電話をかけてくれたあの人はだれ？　暗い感じの人だったけど、パンプですか？(編集部注・あれはエイキチです)



ムシャクシャしたら パンプにやつあたり

なんの罪もないパンプだけれど、つぶしてしまおうホトトギス。矢印が上下と左右に動いていて、スペースキーを押すとその矢印の交点に手が出てパンプをバシィッ!!　うまくあたればいいけれど、これがむずかしいんだ。4 6キーで左右のみコントロールできる。縦、横の矢印のどちらかで3回お手つきしたらおわり。

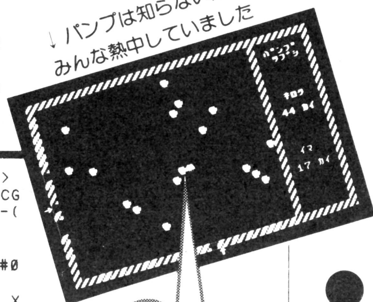
■変数リスト
- X,Y……ネコの座標
- XX……下の矢印のX座標
- YY……左の矢印のY座標
- M,N……ネコの座標の増減値
- HC……記録
- C……現在の回数
- Z……下の矢印の増減値
- P……矢印の速度
- Q,Q$……キー、ジョイスティック用

■プログラムの説明

1～2	初期設定、画面作成
4～5	矢印移動
6	キー入力
7～8	矢印の移動方向の変化
9～11	スペースを押したときのカベの判定・処理
12～13	ネコの反射処理
14	カウンター・スコア表示
15～16	サウンド
17	ネコにあたったかの判定
18	失敗処理
19～20	あたった処理
21	キーがジョイスティックか？
22～24	メッセージ定義、PCG定義

■チェックポイント

う～ん、ムズイヨ！それにパンプネコをつぶそうだなんて！プンプンのプン！
(パンプ)



↓パンプは知らないだろうけど みんな熱中していました

●X1

べっちゃ!

```
1 INIT:CLS4:WIDTH40:DEFINT A-Z:HC=44:Z=1:P=1:CLICKOFF:GOSUB21:'<< ハ゜ンフ゜ ツフ゛シ >>
2 CLS:CGEN:LOCATE 33,2:PRINT T$;:PRINTUSING" キロク"+CHR$(2,29,31,31)+"## カイ",HC:CG
EN1:M=1:N=1:X=RND*27+2:Y=RND*21+1:XX=2:YY=1:LINE(1,0)-(39,23),"■",B:LINE(31,0)-(
31,23),"■"
3 FOR I=1 TO P:COLOR 8-P:IF INKEY$=CHR$(27) IF P=1 P=2 ELSE P=2 P=1
4 CGEN:LOCATE 0,YY:PRINT" ";:IF YY=22 THEN YY=1 ELSE YY=YY+1:LOCATE 0,YY:PRINT#0
CHR$(28);
5 LOCATE XX,24:PRINT" ";:IF (XX=30)*(Z=1) THEN XX=2 ELSE IF (XX=2)*(Z=-1) THEN X
X=30 ELSE XX=XX+Z:LOCATE XX,24:PRINT#0CHR$(30);
6 NEXT:COLOR 7:S=STICK(Q-1):ON S/4 GOSUB 7,8:GOTO 9
7 Z=-1:RETURN
8 Z=1:RETURN
9 CGEN1:LOCATE X,Y:PRINT"●":IF STRIG(Q-1) THEN IF CHARACTER$(XX,23)="-" OR CHARA
CTER$(1,YY)="+" THEN "END" ELSE C=C+1:GOTO 10 ELSE GOTO 12
10 IF CHARACTER$(XX,23)="■" THEN LOCATEXX,23:PRINT"A" ELSE LOCATEXX,23:PRINT"-"
11 IF CHARACTER$(1,YY)="■" THEN LOCATE 1,YY:PRINT"A":"IF" ELSE LOCATE 1,YY:PRINT
"+":"IF"
12 LOCATE X,Y:PRINT" ";:IF CHARACTER$(X+M,Y)<>" " AND CHARACTER$(X,Y+N)<>" " THE
N M=-M:N=-N:GOSUB 15:GOTO 14 ELSE IF CHARACTER$(X+M,Y)<>" " AND CHARACTER$(X-M,Y
+N)=" " THEN M=-M:GOSUB 15:GOTO 14
13 IF CHARACTER$(X,Y+N)<>" " AND CHARACTER$(X+M,Y-N)=" " THEN N=-N:GOSUB 15:GOTO
 14 ELSE IF CHARACTER$(X+M,Y+N)<>" " THEN M=-M:N=-N:GOSUB 15
14 CGEN:LOCATE 34,15:COLOR 5:PRINTUSING"イマ"+CHR$(2,31,31,29)+"## カイ",C:COLOR 6:L
OCATE 33,2:PRINT T$:COLOR 7:CGEN1:X=X+M:Y=Y+N:LOCATE X,Y:PRINT"●";:GOTO 3
15 SOUND 1,1:SOUND 7,62:SOUND 8,16:SOUND 11,20:SOUND 12,1:SOUND 13,9:RETURN
16 SOUND 7,7:SOUND 12,24:SOUND 9,24:SOUND 8,16:SOUND 13,25:LOCATE X,Y:RETURN
17 LABEL"IF":IF CHARACTER$(XX,YY)="●" THEN "HIT" ELSE LOCATE XX,YY:PRINT"@";:GOT
O 12
18 LABEL"END":CGEN:LOCATE 10,11:PRINT P$:IF INKEY$=CHR$(13) THEN C=0:P=1:GOTO 2
ELSE GOTO 18
19 LABEL"HIT":GOSUB 16:PRINT"*":FOR I=0 TO 203:PALET 0,I MOD 7:NEXT:IF HC>C THEN
 HC=C
20 CGEN:LOCATE10,11:PRINT P$:C=0:P=1:IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOTO 2 ELSE GOTO20
21 BEEP:PRINT CHR$(11)+"KEY...1  JOY...2  ";:Q$=INKEY$(1):Q=VAL(Q$):IF (Q<1)+(Q>
2)GOTO21
22 F$="FFFFFFFFFFFFFFFF":N$="0000000000000000":A$="0F1E3C78F0E1C387":B$="246E7ED
BFFFF7E3C":C$="246E7EDBFF990000":D$="54D4D5FDFF7E7C3C":E$="8181818181818181":G$=
"FF000000000000FF":H$="8962147F9C3ACA11"
23 T$="ハ゜ンフ゜"+CHR$(2,31)+" ツフ゛シ"+CHR$(2,29,31,31,31,31,31):P$="HIT RET KEY"
24 DEFCHR$(135)=HEXCHR$(F$+N$+A$):DEFCHR$(32)=HEXCHR$(N$+N$+N$):DEFCHR$(224)=HEX
CHR$(N$+B$+C$):DEFCHR$(43)=HEXCHR$(E$+E$+N$):DEFCHR$(45)=HEXCHR$(G$+G$+N$):DEFCH
R$(64)=HEXCHR$(D$+N$+D$):DEFCHR$(42)=HEXCHR$(N$+H$+N$):DEFCHR$(65)=HEXCHR$(A$+F$
+A$):RETURN
```



〈パンプつぶし〉これはちょっとたいへんでした。この手がいいね、ばしっとでるこの手が……。そうだそうだ！　みんなでパンプを「えい～っ!!」とばかりぶっつぶしちゃおう。そのかわりネコのたたりはこわいから、ゲームをはじめる前には、きちんとお祈りしてからやりましょう。もし、うまいぐあいにパンプをつぶしてしまったときは、笑ってごまかしましょう。そのあと、新橋にむかって「くわばら、くわばら……」と唱えましょう。忘れずにね。

標準打ちこみタイム
40分

マーブル集めて、キャラクタを作りあげよう！

IN THE（イン ザ） MARBLE（マーブル） LAND（ランド）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC G-RAM要

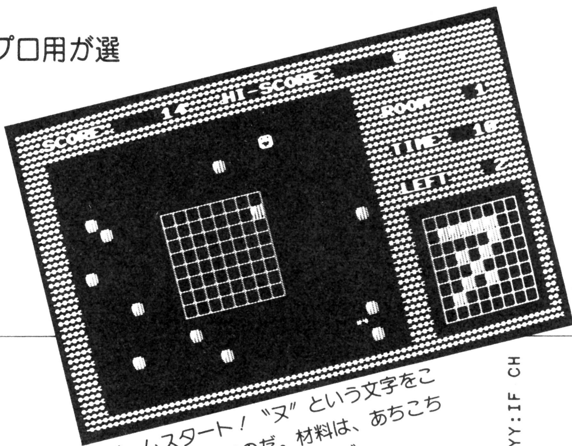
IN THE MARBLE LAND

- --- YOU
- --- ENEMY
- --- MARBLE
- --- WALL



アマ用とプロ用が選べます

スペースキーでゲームスタート。1（アマ）か2（プロ）を選んでゲームはじめ！　テンキーで上下左右に動き、画面に散らばっているブロッ



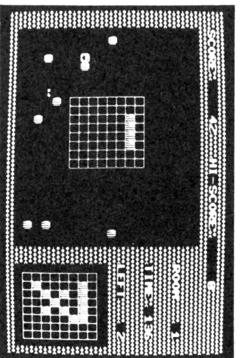
↑ゲームスタート！"ヌ"という文字をこれから作っていくのだ。材料は、あちこちに散らばるマーブル(大理石)だ

```
10 '「In the marble land」
20 '
30 INIT:CLS:WIDTH 40:COLOR 7:LOCATE 12,10:PRINT"P C G Set? (Y/N)"
40 A$=INKEY$:IF A$="y" OR A$="Y" THEN GOSUB 980 ELSE IF A$="" THEN 40
50 GOTO 790
60 ' ◆◆◆◆ MAKE ROOM ◆◆◆◆
70 INIT:CGEN 1:SCREEN 0,0,0
80 LINE(0,0)-(39,23),RO$(RO MOD 2),BF:LINE(2,3)-(26,22)," ",BF:LINE(29,13)-(38,2
2)," ",BF
90 RESTORE 100:FOR I=1 TO 5:READ A,B,D$:LOCATE A,B:PRINT D$:NEXT
100 DATA 2,1,SCORE,17,1,HI-SCORE,29,5,ROOM,29,8,TIME,29,11,LEFT
110 FOR X=80 TO 144 STEP 8:LINE(X,72)-(X,136),PSET,1:NEXT:FOR Y=72 TO 136 STEP 8
:LINE(80,Y)-(144,Y),PSET,1:NEXT
120 FOR X=240 TO 304 STEP 8:LINE(X,112)-(X,176),PSET,1:NEXT:FOR Y=112 TO 176 STE
P 8:LINE(240,Y)-(304,Y),PSET,1:NEXT
130 ' ◆◆◆◆ MAKE A DATA ◆◆◆◆
140 L=&H40+RND(1)*157+1:B$=CGPAT$(L):C=0
150 FOR I=1 TO 8:C$(I)=MID$(B$,I,1):D$="00000000"+BIN$(ASC(C$(I))):MM$(I)=RIGHT$
(D$,8):NEXT
160  FOR J=1 TO 8:FOR I=1 TO 8:M$(I,J)=MID$(MM$(J),I,1):IF M$(I,J)="1" THEN LOCA
TE 29+I,J+13:PRINT "f";:PLAY"G":C=C+1
170 NEXT:NEXT
180 X=17:Y=4:NX=13:NY=20:EX=23:EY=20
190 LOCATE X,Y:PRINT "a":LOCATE EX,EY:PRINT "b":IF M=2 THEN LOCATE NX,NY:PRINT "
b";
200 FOR I=1 TO C
210 RX=RND(1)*22+3:RY=RND(1)*17+4
220 IF CHARACTER$(RX,RY)<>" " THEN 210
230 LOCATE RX,RY:PRINT "f";
240 NEXT
250 IF STICK(0)=0 THEN 250 ELSE TIME=0
260 ' ◆◆◆◆ SCORE ◆◆◆◆
270 LOCATE 26,1:PRINT USING"######";HI
280 LOCATE 36,5:PRINT USING"##";RO
290 LOCATE 36,11:PRINT USING "##";LE-1
300 LOCATE 8,1:PRINT USING"######";SC
310 LOCATE 34,8:PRINT USING"####";TIME
320 PL$=MID$(MU$,MUF,1):IF MUF=17 THEN MUF=1 ELSE MUF=MUF+1
330 PLAY PL$
340 FF=0
350 ' ◆◆◆◆ MAIN ◆◆◆◆
360 ' ___YOU___
370  A=STICK(0)
380 IF STRIG(0)=-1 THEN 630
390  VX=(A=6)*(X<26)-(A=4)*(X>2)
400  VY=(A=2)*(Y<22)-(A=8)*(Y>3)
410  LOCATE X,Y:PRINT " ";
420  X=X+VX:Y=Y+VY
430  IF CHARACTER$(X,Y)=" " THEN 460
440  IF CHARACTER$(X+VX,Y+VY)<>" " THEN X=X-VX:Y=Y-VY:GOTO 460
450  LOCATE X+VX,Y+VY:PRINT "f";:SC=SC+1:PLAY"C"
460  LOCATE X,Y:PRINT "a";
470  IF FF=1 THEN 300 ELSE FF=1
480  ' ___ENEMY___
490  VX=SGN(X-EX):VY=SGN(Y-EY):XX=VX:YY=VY:F=0
500  IF VX<>0 THEN F=1:VY=0
510  LOCATE EX,EY:PRINT " ":EX=EX+VX:EY=EY+VY
520  IF CHARACTER$(EX,EY)="a" THEN 740
530  IF CHARACTER$(EX,EY)<>" " THEN EX=EX-VX:EY=EY-VY:IF F=1 THEN EY=EY+YY:IF CH
ARACTER$(EX,EY)<>" " THEN EY=EY-YY
540  LOCATE EX,EY:PRINT E$(EX MOD 2)
```

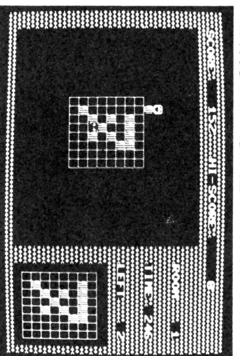
勇気ゆみちゃん

〈IN THE MARBLE LAND〉敵がしっかりぴったりついてくるのがにくったらしい。右下のもとのかたちのようにブロックをならべるゲームなんだけど、ゆみは「わ〜い、できちゃったよ」といった瞬間、目の前がまっ暗になってしまった……なんと1マスずれて作ってしまったのだ。その間に敵にはつかまるし、ゲームオーバーにはなるし、そばにいた人はみんなそろってバカにするし、もうゆみは泣いてしまいたい心境です。みんなは大丈夫だよね。あたりまえか……。

↓“ヌ”の上の線だけできている。敵から逃げながらだから、つらいよー！



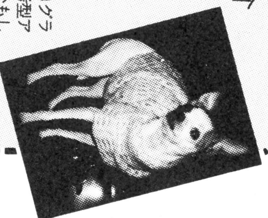
↓ヘラヘラッ！　あとひと押しで完成だ！この体勢なら、敵は追ってこないしね



ク（マーブル）を押して、中央の碁盤みたいなところに持っていくのだ。右下にあるキャラクタフォント（要するにキャラクタの形）と同じものを作りあげるのが目的。できた！　と思ったら、スペースキーで判定へ。

ただし、いやな敵がいて、しつこく追いかけてくるんだよね。3回つかまるとゲームオーバー。なんか、いかにもパソコンゲームという感じだ。

BY 大川浩介



写真はぼくのペットのGON。チクワじゃなくて、チワワです！

これがはじめて作ったプログラムです。最近はやりの思考型アクションゲームで、単純かもしれませんが、いちおう楽しめると思います。敵が1人のモードは情ないほどかんたんですが、2人のモードは意外とむずかしいと思います。自分なりの考えですが、ショートプログラムを作るときは、一気にプログラミングしたほうがバグが出ないと思います。ショートはとりあえずこれっきりにして、現在はマシン語のゲームを作っています。

■変数リスト
MU$……ミュージック
MUF……ミュージックフラグ
M$(n,m)……マーブルの座標
HI,SC……ハイスコア，スコア
RO$(n),E$(n)……キャラクタ
RO……ルーム数
M……レベル
X,Y……プレイヤーの座標
NX,NY,EX,EY……敵の座標

■プログラムの説明
30〜40　初期設定1
60〜120　画面作成
130〜250　パターン作成
260〜310　スコアなどの表示
320〜340　ミュージック
350〜470　キー入力、移動
480〜620　敵の移動
630〜720　クリアしたか？
730〜780　失敗処理
790〜840　初期設定2
850〜970　タイトル表示
980〜1080　PCG設定

■チェックポイント
敵の動きが単純なのと、バグらしきもの（敵に体当りするとマーブルが出ることがある）があるため、なれると簡単。もうひとつひねりがほしかった。PCGセット中、画面が真暗になるのはペケ。メッセージぐらい出してほしいな。(バンプ)

```
550  IF M=1 THEN 370
560  VX=SGN(X-NX):VY=SGN(Y-NY):XX=VX:YY=VY:F=0
570  IF VY<>0 THEN F=1:VX=0
580  LOCATE NX,NY:PRINT " ":NX=NX+VX:NY=NY+VY
590  IF CHARACTER$(NX,NY)="a" THEN 740
600  IF CHARACTER$(NX,NY)<>" " THEN NX=NX-VX:NY=NY-VY:IF F=1 THEN NX=NX+XX:IF CH
ARACTER$(NX,NY)<>" " THEN NX=NX-XX
610  LOCATE NX,NY:PRINT E$(EX MOD 2)
620  GOTO 370
630  ' ◆◆◆◆ CLEAR ? ◆◆◆◆
640 FOR J=1 TO 8:FOR I=1 TO 8:IF M$(I,J)="1" AND CHARACTER$(9+I,8+J)="f" THEN  6
50 ELSE IF M$(I,J)="1" AND CHARACTER$(I+9,J+8)<>"f" THEN 390
650 NEXT:NEXT
660  ' ___ CLEAR ___
670 T=TIME:TEMPO 170
680 M3$="CR1CEFGFE+C"
690 PLAY"O4"+M3$+":O5R6"+M3$+":O6R7"+M3$:TEMPO 3000:PLAY"O6"
700 PALET 0,1:CLS 4:LOCATE 12,10:PRINT "NEXT ROOM GO !!":PAUSE 20:PALET 0,0
710 RO=RO+1:SC=SC+1000:IF T<150 THEN SC=SC+(150-T)*10
720 GOTO 80
730  ' ____ OUT ____
740 M2$="FR1ER1DR1C"
750 TEMPO 90
760 PLAY "O3"+M2$+":O5R1"+M2$+"R2":PLAY"O3C5:O4C5:O5C5":TEMPO 3000:PLAY "O6"
770 IF LE=1 THEN 950 ELSE LE=LE-1
780 GOTO 70
790  ' ◆◆◆◆ INIT ◆◆◆◆
800 DEFINT A-Z:CLICK OFF
810 MU$="C  CD  DE  EF GA"
820 DIM M$(8,8):HI=0:TI=200
830 RO$(0)="d":RO$(1)="e":E$(0)="b":E$(1)="c":RO=1:MUF=1
840 SC=0:LE=3
850  ' ◆◆◆◆ TITLE ◆◆◆◆
860 CLS 4:CSIZE 3:CGEN 1:RESTORE 880:FOR I=1 TO 5:READ X,Y,D$
870 LOCATE X,Y:PRINT#0,D$:NEXT
880 DATA 2,2,IN THE MARBLE LAND,6,8,a ... YOU,6,12,b ... ENEMY,6,16,f ... MARBLE
,6,20,d ... WALL
890 IF STRIG(0)<>-1 THEN 890 ELSE CSIZE:CLS:PALET 0,1:LOCATE 7,10:PRINT "GAME MO
DE (AMA<1> PRO<2>)"
900 A$=INKEY$:IF A$<>"1" AND A$<>"2" THEN 900
910 TEMPO 130
920 M$="G1R1GR1GR1E8R2FR1FR1FR1D8R2GR1GR1FR1#D3R6C3R6G2"
930 PALET 0,2:PLAY "O3"+M$+":O4R0"+M$+":O5R1"+M$:TEMPO 3000:PLAY "O6"
940 M=VAL(A$):PALET 0,0:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOTO 70
950 PALET 0,1:CLS 4:LOCATE 12,10:PRINT "YOUR SCORE..";SC:PAUSE 20
960 IF SC>HI THEN HI=SC
970 CLS 4:PALET 0,0:GOTO 840
980  ' ◆◆◆◆ SET  P C G ◆◆◆◆
985 CLS
990 FOR I=33 TO 90:A$="":B$="":C$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
1000 B$=B$+CHR$(A):A=(A/2 OR A):A$=A$+CHR$(A):A=(A/2 OR A):C$=C$+CHR$(A):NEXT:DE
FCHR$(I)=B$+A$+C$:NEXT
1010 DEFCHR$(&H61)=HEXCHR$("00664200000000007E99BDFFFFFFFF7E7E99BDFF81C3E77E")
1020 DEFCHR$(&H62)=HEXCHR$("2A55EE53AA00AA547EFFFFDBFF00FF7E0000664200000000")
1030 DEFCHR$(&H63)=HEXCHR$("2A55CA77AA0000557EFFDBFFFF0000FF0000426600000000")
1040 DEFCHR$(&H64)=HEXCHR$("EEEEEE00BBBBBB00000000000000000044AA440011AA1100")
1050 DEFCHR$(&H65)=HEXCHR$("0000000000000000EEEEEE00BBBBBB0044AA440011AA1100")
1060 DEFCHR$(&H66)=HEXCHR$("0030604040000000000030604040000007EFFFFFFFFFFF7E")
1070 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
1080 RETURN
```

X1

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉さとうあにがばかははかばがにあうとさ（佐藤！　兄が「バカは墓場が似合う」とさ）（静岡県・ぴーぱ）☆作者が「全国の佐藤さん、へんなのにお名前を載せちゃってどーもすみません」といっております。3.5カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉かけふのふけか（掛布のフケか）（滋賀県・ロトトロン）☆きったねーなぁ。まあトマトにきれいもきたないもない。よってこれは3カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
50分

暗号キーを駆使する頭脳的なケンカゲーム

THE（ザ）ケンカ

FOR FM-7シリーズ



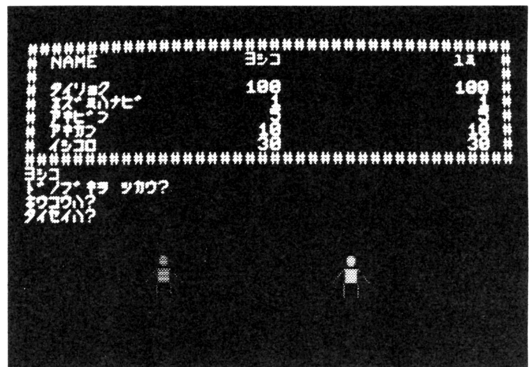
1人でも2人でも、ケンカが楽しめる!?

ケンカのシミュレーションゲーム。仲のいい友だちとやっても、仲のわるい友だちとやってもおもしろい。もちろん1人でも遊べるのだ。

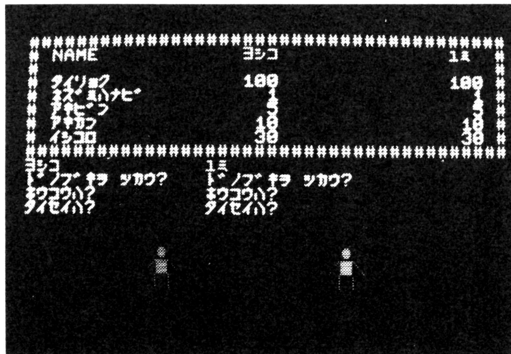
ただし、ネズミ花火などの物をなげあい、予測してよける静かなケンカだ。

1人用・2人用を選び、名前をそれぞれ入力してから、順に武器の暗号、投げる方向の暗号、逃げる方向の暗号キーを決めていく（メッセージが出たら、設定したいキーを押すだけ）。2人とも設定しおわったら、ケンカ開始。おたがいに暗号キーでケンカの作戦を入力して戦っていくのだ。やられたり逃げたりするたびに体力が減り、どちらかが0になればおわりだ。



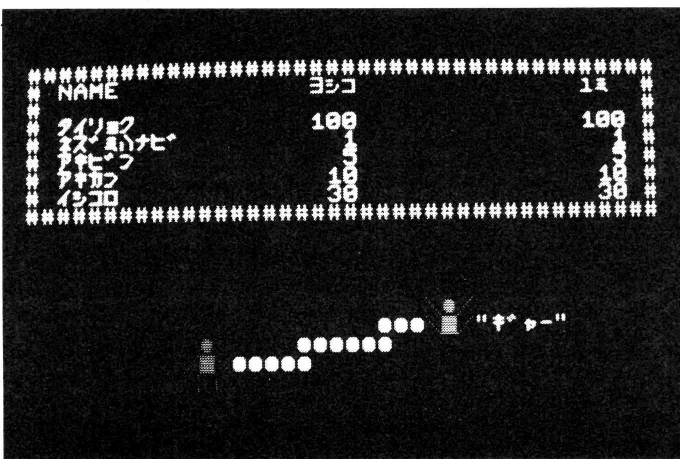


↑右のプレイヤーも武器・方向決めをすましました。すぐに、ケンカがはじまるぞ



←武器を決め、投げる方向も決め、逃げる方向も決めた。あとは相手の出方を待つだけ！





→敵の逃げる方向へうまく武器を投げていれば、こんなふうに命中し、相手の体力をズズッとさげてしまう

BY

..G

とうとう、顔が犬になってしまった変な顔の..G



..Gどへ～い！　わーいわーい、もうすぐおいらの誕生日だーい。というわけで、みなさまの心のこもったプレゼントをお待ちしております。締め切りは10月末日、あて先はおいらのおうちです。最後にサカモト氏の多大な協力に感謝！ところで、暗号を決めたときは、メモしておかないとあとでわけがわからなくなります。もちろん、そのメモは相手に見られないように。また、暗号入力のときもなにかで隠してください。

〈THE　けんか〉平和主義のゆみは、けんかするのは好きではありません。まあ、けんかするのが好きという人はめったにいないと思うけど、なかには、けんかを趣味と化している人もいるみたいで、その人は㋳じるしの自由業であったり、㋭であったり、㋠であったりするわけです。これは専門業界用語で、解説すると、㋳はやくざやさん、㋭はぼーりょくだんのみなさま、㋠はきんぴらじゃなくて、ちんぴらの方々です。この文を読んでお気にさわった方は、しらんもんね～。

■変数リスト
K(n)……武器の数
T(n)……体力
DA(n)……武器ごとのダメージ
AB(n)……使った武器
AH(n)……投げた方向
AT(n)……今の態勢
X$(n)……武器
Y$(n)……方向
Z$(n)……態勢
XX$(n)……武器のキャラクタ
B$(n)……武器の暗号
C$(n)……方向の暗号
D$(n)……態勢の暗号
NA$(n)……名前
GA……ゲームモード

■プログラムの説明
10〜 20　タイトル
30〜 50　各DATA READ
60〜 90　暗号決定
100〜160　ゲーム画面
170〜260　暗号入力
270〜340　決闘
350〜380　判定
390〜420　GAME OVER

```
10 RANDOMIZE TIME:WIDTH40,25:COLOR7:PLAY"V7T200L2005"
20 LINE(0,0)-(39,24),"◤",1,BF:FORL=0TO6STEP2:SYMBOL(30+L,50+L),"「THE ｹﾝｶ」",8,5,6
+(L<>6)*4:NEXT:SYMBOL(200,180),"..G & Mr.Sakamoto",3,2,7:FORL=1TO4000:NEXT:FORL=
1TO25:LOCATE0,24:PRINT:FORI=1TO200:NEXT:NEXT
30 DIM A%(4),B%(2),C%(2),K(10,10):DEFINT A-Z:L=0:W=0:I=0:X(1)=10:X(2)=25
40 FORL=0TO4:READA%(L):NEXT:FORL=0TO2:READB%(L),C%(L):NEXT:DATA 8428,8430,-30737
,-26848,-30720,-4116,-32532,-4369,-32640,-30738,-30848
50 FORL=1TO4:READX$(L),XX$(L),DA(L),K(1,L),K(2,L):NEXT:FORL=1TO3:READY$(L),Z$(L)
:NEXT:DATA ﾈｽﾞﾐﾊﾅﾋﾞ,●,30,1,1,ｱｷﾋﾞﾝ,▮,10,5,5,ｱｷｶﾝ,日,5,10,10,ｲｼｺﾛ,○,2,30,30,ｳｴ,ｼﾞｬ
ﾝﾌﾟ,ﾏﾝﾅｶ,ｿﾉﾏﾏ,ｼﾀ,ｼｬｶﾞﾑ
60 CLS:WHILE INKEY$<>"":WEND:PRINT"1  ﾖｳ...(1) / 2  ﾖｳ...(2)":A$=INPUT$(1):GA=(A
$="1")*-1:SYMBOL(300,80),A$,8,5,5:FORI=1TO5000:NEXT:NA$(1)="..G":CLS
70 FORL=1+GA TO2:PRINT"PLAYER";L;"ﾉ ﾅﾏｴ  (3ﾓｼﾞ)":INPUT NA$(L):L=L+(LEN(NA$(L))>3
):NEXT:CLS
80 T(1)=100:T(2)=100:WHILE INKEY$<>"":WEND:PRINT"ﾌﾞｷﾉ ｱﾝｺﾞｳｦ ｲﾚﾖ ";NA$(1);SPC(13
);NA$(2):FORW=1+GA TO2:FORL=1TO4:LOCATE W*16,L:PRINTX$(L):B$(W,L)=INPUT$(1):NEXT
90 PRINT"ﾎｳｺｳﾉ ｱﾝｺﾞｳｦ ｲﾚﾖ":FORL=1TO3:LOCATEW*16,L+5:PRINTY$(L):C$(W,L)=INPUT$(1)
:NEXT:PRINT"ﾀｲｾｲﾉ ｱﾝｺﾞｳｦ ｲﾚﾖ":FORL=1TO3:LOCATEW*16,L+9:PRINTZ$(L):D$(W,L)=INPUT$
(1):NEXT:NEXT
100 '--- SCREEN --------------
110 CLS:COLOR6:LINE(0,0)-(39,8),"#",5,B
120 LOCATE2,1:PRINTUSING"NAME              & &                 & &";NA$(1);NA$(2)
130 COLOR7:GOSUB140:GOTO150
140 LINE(4,13)-(33,19)," ",,BF:FORI=1TO2:PUT@(X(I),15)-(X(I)+2,17),A%,I:NEXT:RET
URN
150 LOCATE2,3:PRINTUSING"ﾀｲﾘｮｸ                ###                ###";T(1);T(2)
160 FORL=1TO4:LOCATE2,L+3: PRINTUSING"&        &         ###                 ###";X$(L
);K(1,L);K(2,L):NEXT:IF T(1)<=0 OR T(2)<=0 THEN 390:ELSE FORL=1TO4:IF K(1,L)<>0
THEN 170:ELSE NEXT:T(1)=0:T(2)=0:GOTO390
170 '--- INKEY ---------------
180 FORW=1+GA TO2:WHILE INKEY$<>"":WEND
190 LOCATE15*(W-1),9:COLOR6:PRINT NA$(W):COLOR7
200 LOCATE15*(W-1),10:PRINT"ﾄﾞﾉﾌﾞｷｦ ﾂｶｳ?":A$=INPUT$(1):FORL=1TO4:IFA$=B$(W,L)AND
K(W,L)>0THEN AB(W)=L:ELSE NEXT:BEEP:GOTO200
210 LOCATE 15*(W-1),11:PRINT"ﾎｳｺｳﾊ?":A$=INPUT$(1):FORL=1TO3:IFA$=C$(W,L)THEN AH(
W)=L:ELSE NEXT:BEEP:GOTO210
220 LOCATE15*(W-1),12:PRINT"ﾀｲｾｲﾊ?":A$=INPUT$(1):FORL=1TO3:IFA$=D$(W,L)THEN AT(W
)=L:ELSE NEXT:BEEP:GOTO220
230 NEXT W
240 IF GA=0 THEN 270
250 FORL=1TO4:IFK(1,L)>0THEN AB(1)=L:ELSE NEXT
260 AH(1)=INT(RND*3+1):AT(1)=INT(RND*3+1)
270 '--- FIGHT ---------------
280 FORW=9TO12:LOCATE0,W:PRINTSPC(30):NEXTW
290 FORW=1TO2:IFW=1THEN A=13:B=26:C=2:ELSE A=24:B=11:C=1
300 COLOR7-AB(W):FORL=1TO5:LOCATE A,16:PRINTXX$(AB(W)):PLAY"C":FORI=1TO200:NEXTI
:LOCATE A,16:PRINT" ":FORI=1TO200:NEXTI:NEXTL
310 LINE(X(C),15)-(X(C)+2,17)," ",,BF:LINE(A,16)-(B,12+AH(W)*2),XX$(AB(W)),7-AB(
W):K(W,AB(W))=K(W,AB(W))-1:ON AT(C) GOTO320,330,340
320 PUT@(B-1,13)-(B+1,14),B%,C:GOTO350
330 PUT@(B-1,15)-(B+1,17),A%,C:GOTO350
340 PUT@(B-1,17)-(B+1,18),C%,C
350 '--- JUDGMENT ------------
360 A$="ｲﾃｯ":T(C)=T(C)+(AT(C)<>2):IF AB(W)=1 AND AH(W)=AT(C) THEN T(C)=T(C)-30:A
$="ｷﾞｬｰ":ELSE IF AB(W)=1 THEN T(C)=T(C)-20:A$="ﾏｽﾞｲ":ELSE IF AH(W)=AT(C) THEN T(
C)=T(C)-DA(AB(W)):ELSE A$="ｲｪｰｲ"
370 LOCATE 4-(W=1)*24,12+AT(C)*2:COLOR7:PRINT CHR$(34);A$;CHR$(34)
380 FORI=1TO1500:NEXTI:GOSUB140:NEXTW:COLOR7:GOTO150
390 '--- GAME OVER -----------
400 FORI=1TO3000:NEXT:LINE(0,0)-(39,24),"■",5,BF:LINE(0,0)-(39,24),"#",2,B:WHILE
 INKEY$<>"":WEND:IF T(1)<=0 AND T(2)<=0 THEN FORL=2TO8STEP2:SYMBOL(150+L,30+L),"
ﾋｷﾜｹ !",8,5,L:NEXT:GOTO420
410 FORL=2TO8STEP2:SYMBOL(150+L,30+L),NA$(2+(T(2)<=0))+"ﾉ ｶﾁ !",5,5,L:NEXT:SYMBO
L(20,120),NA$(2+(T(1)<=0))+"「"+NA$(2+(T(2)<=0))+"ﾒｰ!  ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾁｮｳｾﾝﾀﾞ!」",2,2,1
420 A$=INKEY$:FORL=2TO4STEP2:SYMBOL(150+L,160+L),"「RETURN key ﾀﾞﾖｰﾝ」",3,3,L/2:NE
XT:IF A$=CHR$(13)THEN RUN 30:ELSE 420
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉わるあがきわたしにしたわきがあるわ（悪あがき　私にしたわ　気があるわ）(福岡県・SAF）☆五・七・五調になっているんだよ。うーん、だんだん凝った作品が増えてきた。これは4カラグラム。☆

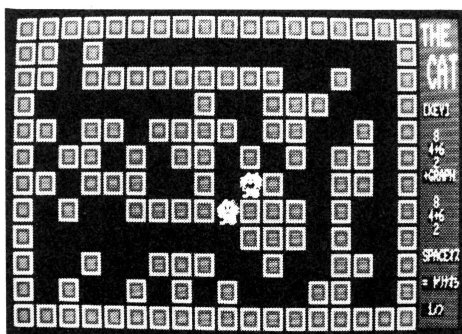
〈ゆみちゃんトマト〉ためしにしめた（試しに閉めた）(高知県・ぴくるす）☆ペンネームがきらいっ!! ゆみはピクルスだいっきらい。これはそっちへ置いといて、とりあえず2.5カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
50分

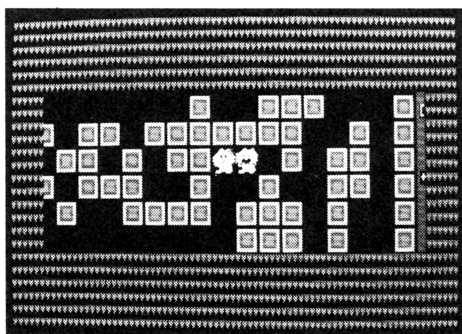
はじめて現れたメスのパンプネコの名前はリエ！

THE CAT（ザ キャット）

FOR FM-7シリーズ



←ああやってこうやって、ようやく2人のあいだに道ができた。ノーテンキなパンプネコにリエネコ接近！



←おめでとうございます。2匹のデートは成功です。画面いっぱいにハートマークが出現し、2匹はハートにつつまれて、そして、次の面へ

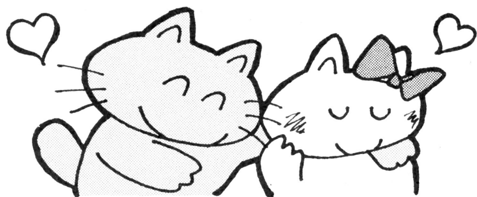


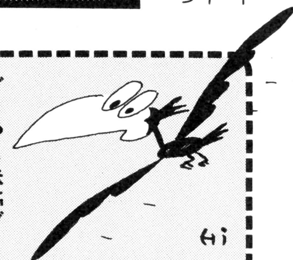
パンプネコとリエネコをデートさせて！

ネコといっても、これはパンプネコだけど、はじめて現れたメスのパンプネコ。おおそうだ。私は突然このメスネコを、リエネコと名づけることにしょう。このゲームは、パンプネコとリエネコをデートさせるパズルなのだ。

パンプネコはテンキー、リエネコはGRAPH＋テンキーで動かすんだけれど、もちろんこのままではブロックがジャマ。2匹がタテかヨコにならんだときだけ、スペースキーを使ってパンプネコだけがブロックを動かせるのだ。2匹が出会えれば1面クリア。ギブアップは＝キー。

というようなことはRUNさせると出る最初のデモに書いてあるのだ。





どうやら赤帯ゾーンに入れたようだと喜ぶ高校教師です

BY 内田寛

無断でパンプネコを使ってすみませんでした。これを作ったあとあまりマイコンに熱中するのもよくないと思い、しばらくやめていました。しかし、テクノポリスで『トロッコ』が採用され、8月にはいって、自信作の『THE CAT』採用通知がきた。採用電話では無感動をよそおったが、本当はうれしかった。

■変数リスト
X,Y……メスネコの座標
P,Q……メスネコの移動用
S,T……オスネコの座標
U,V……オスネコの移動用
B%……オスネコ
G%……メスネコ
I%……ブロック
K%……空白
H(n,m)……面のパターン

■プログラムの説明

10〜30	初期設定
40〜100	タイトル表示
110〜120	アガリカ
130〜140	キー入力
150〜160	メスネコ移動
170〜180	オスネコ移動
190〜210	ブロック移動
220	面クリア
230〜350	次の面を表示
360〜390	オスネコDATA
400〜420	メスネコDATA
430〜460	画面を書く
470〜500	面DATA

■参考
ポシェット　パンプネコ

```
10 '[redacted] ショキ [redacted]
20 WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,0:CLS:DEFINT A-Z:CLEAR 300,&H5FFF
30 DIM B%(95),G%(95),I%(95),K%(95),H(18,12)
40 GET@A(101,0)-(132,15),K%,G:SYMBOL(120,10),"THE CAT",8,4,6
50 LINE(103,51)-(130,64),PSET,4,BF:LINE(107,53)-(126,62),PSET,1,BF
60 LINE(111,55)-(122,60),PSET,2,BF : GET@A(101,50)-(132,65),I%,G
70 LOCATE 9,7:PRINT"コノ ブロックハ ネコガ タテ(ヨコ)ニ ナランダトキ "
```

〈THE　CAT〉オスネコがいっしょうけんめいメスネコをさがして、出会うことができると、画面いっぱいにハートがひろがる。最高にハッピーだという気持ちがこっちまで伝わってくるみたい。ネコはかわいいから好きです。(注・パンプネコを除く!?) だってネコってゴキブリをやっつけることができるんだもん。すごいんだよ。そりゃもうゴキちゃんはこなごなになっちゃうけど、そこのところは目をつぶって、かたづけだけだもん。がまんがまん……。将来は絶対にネコを飼うぞ！

```
80 LOCATE 9,9:PRINT"ｳｺﾞｸ ｽﾍﾟｰｽｶﾞ ｱﾚﾊﾞ ｳｴ(ﾐｷﾞ)ﾆ 1ﾂ"
90 LOCATE 9,11:PRINT"[SPACE] KEY ﾃﾞ ｳｺﾞｷﾏｽ":GOTO 370
100 IF INKEY$="" THEN LOCATE 9,21:PRINT"START PUSH ANY KEY !!":GOTO100 ELSE 240
110 '[redacted] MAIN [redacted]
120 IF (ABS(X-S)=1 ANDY=T) OR (ABS(Y-T)=1 AND X=S) THEN 220
130 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 130
140 ON INSTR(1,"ｷｲｭﾄ2468 =",I$)+1 GOTO 120,150,150,150,150,170,170,170,170,190,2
40
150 P=X+(I$="ﾄ")-(I$="ｲ"):Q=Y+(I$="ｷ")-(I$="ｭ")
160 IF H(P,Q)=0 THEN PUT@A(X*32-31,Y*16-15)-(X*32,Y*16),K%,PSET:PUT@A(P*32-31,Q*
16-15)-(P*32,Q*16),G%,PSET:BEEP1:BEEP0:H(X,Y)=0:X=P:Y=Q:H(X,Y)=2:GOTO 120 ELSE B
EEP:GOTO 120
170 U=S+(I$="4")-(I$="6"):V=T+(I$="8")-(I$="2")
180 IF H(U,V)=0 THEN PUT@A(S*32-31,T*16-15)-(S*32,T*16),K%,PSET:PUT@A(U*32-31,V*
16-15)-(U*32,V*16),B%,PSET:BEEP1:BEEP0:H(S,T)=0:S=U:T=V:H(S,T)=3:GOTO120 ELSE BE
EP:GOTO 120
190 IF X=S AND Y<T THEN 200 ELSE IF Y=T AND X>S THEN 210 ELSE BEEP :GOTO120
200 IF H(S,T-1)=1 AND H(S,T-2)=0 THEN BEEP1:H(S,T-1)=0:H(S,T-2)=1:PUT@A(S*32-31,
T*16-31)-(S*32,T*16-16),K%,PSET:PUT@A(S*32-31,T*16-47)-(S*32,T*16-32),I%,PSET:BE
EP0:GOTO120 ELSE 120
210 IF H(S+1,T)=1 AND H(S+2,T)=0 THEN BEEP1:H(S+1,T)=0:H(S+2,T)=1:PUT@A(S*32+1,T
*16-15)-(S*32+32,T*16),K%,PSET:PUT@A(S*32+33,T*16-15)-(S*32+64,T*16),I%,PSET:BEE
P0:GOTO 120 ELSE 120
220  PLAY"V5T100L8O3FO4CO3AO4FCAFO5CL4O4AO5CO4FO5CL2L4L8R8L4DR2R4":FOR I=0 TO 11
:LINE(I,I)-(79-I,23-I),"♥",2,B:NEXT :COLOR7:IF M=10 THEN SYMBOL(100,70),"ﾔｯﾀｰ!",
10,7,6:GOTO 220 ELSE 250
230 '[redacted] ﾒﾝ ｶｸ [redacted]
240 A=PEEK(&H6000):B=PEEK(&H6001):B=256*A+B:GOTO 260
250 A=PEEK(&H6002):B=PEEK(&H6003):B=256*A+B
260 WIDTH80,25:LINE(579,1)-(639,190),PSET,1,BF:SYMBOL(580,5),"THE",2,2,6
270 SYMBOL(590,25),"CAT",2,3,6:LOCATE 73,7:PRINT"[KEY]":LOCATE 75,9:PRINT"8":LOC
ATE 74,10:PRINT"4+6":LOCATE 75,11:PRINT"2":LOCATE 73,12:PRINT"+GRAPH":LOCATE 75,
14:PRINT"8":LOCATE 74,15:PRINT"4+6":LOCATE 75,16:PRINT"2"
280 LOCATE 73,18:PRINT"SPACEｵｽ":LOCATE 73,20:PRINT"= ﾔﾘﾅｵｼ"
290 FOR C=1TO 12:FOR F=1TO 9 STEP 8:H=B+2*C-(F=9)-1:D=PEEK(H):FOR E=1TO 8:G=F+E
300 IF D MOD 2=1 THEN PUT@A(G*32-31,C*16-15)-(G*32,C*16),I%,PSET:H(G,C)=1:D=D ¥2
:NEXT E ELSE H(G,C)=0:D=D ¥2:NEXT E
310 J=1-17*(F=9):H(J,C)=1:PUT@A(J*32-31,C*16-15)-(J*32,C*16),I%,PSET:NEXT F,C
320 H(14,2)=2:PUT@A(417,17)-(448,32),G%,PSET:X=14:Y=2
330 H(2,10)=3:PUT@A(33,145)-(64,160),B%,PSET:S=2:T=10
340 M=H-24:M=PEEK(M):LOCATE 73,22:PRINTUSING"##ﾒﾝ";M
350 H=H+1:I=H:K=H ¥256:POKE &H6002,K:H=H MOD256:POKE &H6003,H:I=I-25:K=I ¥256:PO
KE &H6000,K:H=I MOD256:POKE &H6001,H:GOTO 120
360 '[redacted] DATA [redacted]
370 FOR I=8 TO 95 :READ B%(I):NEXT
380 DATA15360,0,0,31,15360,0,2048,30,4096,17,8192,8,0,4,0,0,3,-4096,3,12288,0,0,
0,0,0,0,15,480,60,-112,511,-4,16383,-2,4081,-14337,16383,-2,8163,-15362,8064,509
,9166,29688,1567,-2300,2047,-16,28,3824,28,3816,1023,-8,2040,4032,0,0,15,480
390 DATA 60,-112,511,-4,16383,-2,4081,-14433,16383,-2,8163,-15362,8064,509,9152,
1016,1552,1796,2047,-16,31,-272,31,16104,1023,-8,2040,4032
400 FOR I=12TO 95 :READ G%(I):NEXT
410 DATA 12288,3,0,0,12288,3,2048,4,4096,0,0,0,3,-4096,3,12288,0,0,0,0,0,0,15,10
8,60,-16,127,-1,1002,-21508,4081,-14340,16369,-14337,8191,-4,16383,-1,3071,-4,60
47,-32,2047,-16,28,3824,28,3816,1023,-8,2040,4032,0,0,15,896,60,-512,127,-1024
420 DATA 1002,-21632,4081,-14452,16369,-14337,8191,-4,16368,2047,3064,4092,6047,
-32,2047,-16,31,-272,31,16104,1023,-8,2040,4032
430 PUT@A(101,106)-(132,121),B%,PSET:PUT@A(564,106)-(595,121),G%,PSET
440 LOCATE 9,14:PRINT"2468 KEY  2468+GRAPH KEYﾃﾞ"
450 LOCATE 9,16:PRINT"2ﾋｷﾉ ﾈｺｦ ﾃﾞｲﾄ ｻｾﾃｸﾀﾞｻｲ":LOCATE 9,18:PRINT"[=] KEY  ﾔﾘﾅｵｼ"
460 FOR I=&H6000 TO &H60FD:READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:GOTO100
470 DATA 60,4,0,0, 1,FF,FF,5,10,FD,7,80,3C,ED,2C,D6,6A,95,65,DA,2E,50,24,E4,6A,5
2,31,FF,FF, 2,FF,FF,80,1,F,2C,72,8,F5,7F,B2,50,EA,55,2A,4B,32,4A,CA,4A,9A,74,FF
480 DATA FF, 3,FF,FF,0,0,FD,3,8,7F,2E,43,E1,5E,BE,13,11,D2,2E,16,98,71,E0,70,FF,
FF, 4,FF,FF,43,0,0,66,FF,7F,0,6A,F7,28,1B,6B,A8,2E,A5,29,1A,4D,92,F8,FF,FF, 5,FF
,FF,0,6,1B,5C,E4,45,46,5D,54,C1,44,DF,FF,11,32,71,A,45,D2,E1,FF,FF
490 DATA 6,FF,FF,28,40,82,6F,97,C,EC,70,24,49,BF,45,EE,42,E6,4C,58,2A,40,A8,FF,F
F, 7,FF,FF,0,0,FE,4F,7,32,7C,66,86,4C,FA,79,1E,28,FA,2D,E,2E,F2,21,FF,FF
500 DATA  8,FF,FF,0,0,F3,3F,1C,25,A4,29,56,33,2D,35,AD,31,5A,29,B4,33,12,23,FF,F
F, 9,FF,FF,0,0,FF,7E,40,43,7C,45,A3,35,7C,22,C4,31,B9,6C,56,65,32,32,FF,FF, A,FF
,FF,0,0,FF,3F,55,35,AA,3A,55,35,AA,2A,55,31,AA,2E,54,35,AA,22,FF,FF
```



ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉げんざいざんげ（北海道・茂木雅裕クン）☆ゆみはドジってばかりいるので毎日ざんげしないとおっつきません。え〜と、この作品ですが、2.5カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉ちんぴらぴんち（新潟県・gotoにいがた／静岡県・ぴーぱ）☆ちょっと聞いたことがあるよ〜な……気がしますので2カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
60分

3つのキャラクタを同時に動かして面クリア！

トリオマン

FOR FM-7シリーズ



ドクロとタイムと自分の仲間に注意！

青、赤、紫の3色のトリオマンがキミの操作するキャラクタだ。3つもテンキーで同時に動く。テンキーはタテヨコはもちろん斜めにも動くのだ。

青は青いホームへ、赤は赤いホームへ、紫は紫のホームへ、それぞれ同時に入れるようにこの3つのキャラクタをうまく動かして誘導しよう。まず1面目はかんたんなのでやってみればすぐわかるはずだ。

面クリアすると、ボーナスキャラが配置され、今の動きを高速度再現してくれる。これがなかなか楽しい。

面のところどころにあるドクロに触れたときや、トリオマンどうしが重なったとき、または制限時間内にホームに行けなかったときはゲームオーバー。

ステージがあがるごとに、当然、むずかしくなっていくぞ。

速達の場合は採用通知だと知っている常連中年のIIO

『トリオマン』はトイレで思いついただけあってウンが悪いとクリアできないことがあります。1〜3面はOKですが、4、5は私にもわかりません。



■変数リスト
PX(n),PY(n)……パラメータ
X(n),Y(n)……トリオマン座標
M(n)……トリオマンデータ読みこみ
N(n)……障害物（木）
B(n)……ボーナスカード
D(n)……ガイコツ
G(n)……ステージ地形
Q(n)……トリオマン移動記憶
SC#……スコアー
HS#……ハイスコアー
SN,SN$……ステージナンバー
SP……ステージパターン
X,Y……ステージ作成座標
X1,X2……ステージ作成ワーク
BC……ボーナスカード数
DC……ガイコツ数
TM,T……タイムカウント
A,I$……キーイン
I,J,K……ループカウント

■プログラムの説明

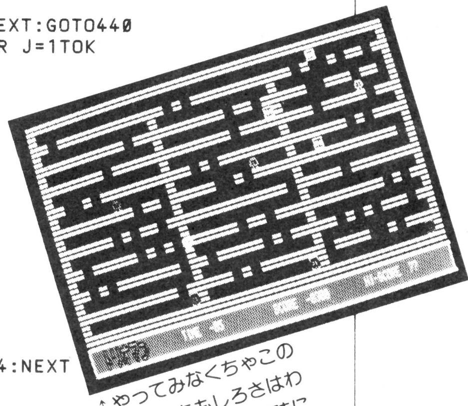
10〜 20	初期設定
30〜 50	データーリード
60〜 140	タイトル
150〜 180	初期値
190〜 250	ステージナンバー表示
260〜 610	ステージ作成
620〜 740	ゲームメイン
750〜 900	ボーナス
910〜 950	ゲームオーバー処理
960〜 980	ハイスコア・トリオマン初期座標
990〜1000	データ

■参考
工学社「パソコングラフィックス入門2」S58年No.2 75ページ パソコンミュージック

```
10 '[redacted] ﾄﾘｵﾏﾝ   85/5/28    TAKASHI IIO [redacted]
20 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,,1:CLEAR:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z:DIM PX(9),PY(9),M(8
),N(7),B(8),D(8),X(3),Y(3),G(39,20),Q(2000)
30 FOR I=1TO7:COLOR=(I,I):NEXT:FOR I=1TO9:READ PX(I),PY(I):NEXT
40 FOR I=1TO8:READ M(I):NEXT:FOR I=1TO7:READ N(I):NEXT
50 FOR I=1TO8:READ B(I):NEXT:FOR I=1TO8:READ D(I):NEXT
60 '[redacted] ﾀｲﾄﾙ [redacted]
70 FOR I=9TO1STEP-1:SYMBOL(145+PX(I)*4,47+PY(I)*2),"ﾄ ﾘ ｵ ﾏ ﾝ",5,5,1,,PSET:NEXT
80 FOR I=88TO552:LINE(I,40)-(I,87),XOR,1:NEXT:SYMBOL(145,47),"ﾄ ﾘ ｵ ﾏ ﾝ",5,5,2
90 LINE(0,170)-(639,191),PSET,7,BF:LINE(2,172)-(637,189),PSET,1,BF
100 FOR I=9TO1STEP-1:SYMBOL(20+PX(I),174+PY(I)),"ﾄﾘｵﾏﾝ",2,2,0,,PSET:NEXT
110 SYMBOL(20,174),"ﾄﾘｵﾏﾝ",2,2,2:LOCATE20,22:PRINT"TIME"
120 LOCATE40,22:PRINT"SCORE":LOCATE60,22:PRINT"HI-SCORE  ??"
130 PLAY"S3M25000T114O4R8L8FAFO5CO4FO5F8L16EDCDCO4B-AB-AGL8FAO5CO4AO5FC"
140 PLAY"L16AO6CO5B-O6CO5AO6CO5B-O6CO5AO6CO5B-O6CCC","V12T114L8FAO4CO3AO4FCC"
150 '[redacted] ｼｮｷﾁ [redacted]
160 FOR X=0TO39:FOR Y=0TO20:G(X,Y)=9:NEXT:NEXT:SC#=0:SN=0:SP=0:DC=0:BC=0:TM=255
170 LOCATE26,22:PRINT"  0":LOCATE46,22:PRINTUSING"######";SC#:GOSUB980
180 P=0:DC=DC+1:BC=BC+5:TM=TM-5:FOR X=1TO38:FOR Y=1TO19:G(X,Y)=0:NEXT:NEXT
190 '[redacted] STAGE NO [redacted]
200 LINE(0,0)-(639,169),PSET,0,BF:LINE(88,40)-(552,87),PSET,1,BF
210 SN=SN+1:SN$="STAGE"+STR$(SN):SYMBOL(180,47),SN$,5,5,7
220 LINE(288,108)-(395,155),PSET,1,B:LOCATE37,14:PRINT"TIME × "TM
230 PUT@(300,126)-(315,134),D,PSET,7:LOCATE42,16:PRINT"× "DC
240 PUT@(300,142)-(315,150),B,PSET,6:LOCATE42,18:PRINT"× "BC
250 LOCATE15,16:PRINT"HIT SPACE KEY":IF INKEY$<>" " THEN250
260 '[redacted] STAGE ｻｸｾｲ [redacted]
270 LINE(0,0)-(639,169),PSET,0,BF:SP=SP+1:IF SP=6 THEN SP=1
```

〈トリオマン〉最後に自分の通った道を再現しながらボーナスポイントがいくつか確認するところは、もう少しハイスピードで進めてほしい。3人いっしょにゴールするのがちょっとたいへんだったなあ。トリオっていうのは3人だけど、昔はキャンディーズっていう3人娘のグループ歌手がいたんだ。♪“もうすぐ春ですねエ”“あの人は悪魔”とヒット曲もいっぱいあって……。こちらのほうは3人いっしょに普通の女の子になったけど、昔は昔、今は今だね。

```
280 ON SP GOTO290,350,370,390,400
290 FOR X=13TO26STEP13:FOR Y=2TO19:G(X,Y)=9:NEXT:NEXT
300 FOR Y=2TO18STEP2
310   X1=1:X2=12:GOSUB410:X1=14:X2=25:GOSUB410:X1=27:X2=38:GOSUB410:NEXT
320 IF RND>.5 THEN 340
330 G(12,19)=3:G(25,19)=1:G(38,19)=2:GOTO510
340 G(12,19)=2:G(25,19)=3:G(38,19)=1:GOTO510
350 FOR X=5TO35STEP6:FOR Y=3TO15STEP3:J=RND*1+1:FOR I=0TOJ
360   G(X+I,Y)=9:G(X-I,Y)=9:G(X,Y+I)=9:G(X,Y-I)=9:NEXT:NEXT:NEXT:GOTO440
370 FOR X=1TO31STEP6:FOR Y=1TO13STEP6:FOR I=1TO5:K=RND*3+2:FOR J=1TOK
380   G(X+I,Y+J)=9:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:GOTO440
390 FOR I=1TO250:G(RND*37+1,RND*16+2)=9:NEXT:GOTO440
400 FOR Y=2TO18STEP2:X1=1:X2=38:GOSUB410:NEXT:GOTO440
410 I=0:FOR X=X1 TO X2
420   IF RND>.2 THEN G(X,Y)=9:I=I+1:IF I=X2-X1 THEN RETURN
430 NEXT:RETURN
440 FOR J=1TO3
450   ON SP-1 GOTO460,470,480,490
460   X=INT(RND*5+1)*6-1:Y=INT(RND*4)*3+3:GOTO500
470   X=INT(RND*5+1)*6+4:Y=INT(RND*3)*6+2:GOTO500
480   X=RND*37+1:Y=1:GOTO500
490   X=RND*37+1:Y=RND*17+1
500   IF G(X,Y)>0 AND G(X,Y)<4 THEN450 ELSE G(X,Y)=J:NEXT
510 FOR I=1TODC
520   X=RND*37+1:Y=RND*15+2:IF G(X,Y)<>9 THEN520 ELSE G(X,Y)=4:NEXT
530 FOR X=0TO39:FOR Y=0TO20
540   IF G(X,Y)=0 THEN600
550   IF G(X,Y)=9 THEN580
560   IF G(X,Y)=4 THEN590
570   LINE(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),PSET,G(X,Y),BF:GOTO600
580   PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),N,PSET,4:GOTO600
590   PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+8),D,PSET,7
600 NEXT:NEXT
610 FOR J=1TO3:PUT@(X(J)*16,Y(J)*8)-(X(J)*16+15,Y(J)*8+8),M,XOR,J:NEXT
620 '[redacted] GAME MAIN [redacted]
630 PLAY"T200O5V15L64C8D8E8C8D8E8F8G2":TIME$="00:00:00"
640 T=TM-TIME:LOCATE26,22:PRINTUSING"###";T:IF T=0 THEN920
650 IF G(X(1),Y(1))=1 AND G(X(2),Y(2))=2 AND G(X(3),Y(3))=3 THEN760
660 IF G(X(1),Y(1))=4 OR G(X(2),Y(2))=4 OR G(X(3),Y(3))=4 THEN920
670 IF (X(1)=X(2) AND Y(1)=Y(2)) OR (X(1)=X(3) AND Y(1)=Y(3))OR (X(2)=X(3) AND Y
(2)=Y(3)) THEN 920
680 A=VAL(INKEY$):IF A=0 THEN640 ELSE Q(P)=A:P=P+1
690 FOR J=1TO3
700   IF G(X(J)+PX(A),Y(J)+PY(A))=9 THEN740
710   PUT@(X(J)*16,Y(J)*8)-(X(J)*16+15,Y(J)*8+8),M,XOR,J
720   X(J)=X(J)+PX(A):Y(J)=Y(J)+PY(A):BEEP1:BEEP0
730   PUT@(X(J)*16,Y(J)*8)-(X(J)*16+15,Y(J)*8+8),M,XOR,J
740 NEXT:GOTO640
750 '[redacted] ﾎﾞｰﾅｽ [redacted]
760 SC#=SC#+T*100:LOCATE46,22:PRINTUSING"######";SC#:GOSUB980
770 FOR J=1TO3:PUT@(X(J)*16,Y(J)*8)-(X(J)*16+15,Y(J)*8+8),M,XOR,J:NEXT
780 FOR I=1TOBC
790   X=RND*37+1:Y=RND*18+1:IF G(X,Y)<>0 THEN790
800   G(X,Y)=5:PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+8),B,PSET,6
810 NEXT:PLAY"E8F8G8E8F8G2":FOR I=1TO6:SYMBOL(50,50),"ﾎﾞ - ﾅ ｽ",8,8,2,,XOR:NEXT
820 FOR K=0TOP-1:A=Q(K):FOR J=1TO3
830   IF G(X(J)+PX(A),Y(J)+PY(A))=9 THEN900
840   PUT@(X(J)*16,Y(J)*8)-(X(J)*16+15,Y(J)*8+8),M,XOR,J
850   X(J)=X(J)+PX(A):Y(J)=Y(J)+PY(A)
860   IF G(X(J),Y(J))<>5 THEN890
870   PUT@(X(J)*16,Y(J)*8)-(X(J)*16+15,Y(J)*8+8),B,XOR,6:PLAY"L64CDCD"
880   G(X(J),Y(J))=0:SC#=SC#+100:LOCATE46,22:PRINTUSING"######";SC#
890   PUT@(X(J)*16,Y(J)*8)-(X(J)*16+15,Y(J)*8+8),M,XOR,J
900 NEXT:NEXT:GOSUB970:PLAY"E8F8G8E8F8G8E8F8G2":GOTO170
910 '[redacted] GAME OVER [redacted]
920 COLOR=(4,2):FOR I=1TO400:BEEP1:BEEP0:NEXT:COLOR=(4,4):GOSUB970
930 SYMBOL(50,50),"GAME OVER",5,5,7:SYMBOL(300,100),"REPLAY Y/N?",2,2,7
940 I$=INPUT$(1):IF I$="Y" OR I$="y" THEN PLAY"A8B8C8D8E2":GOTO160
950 IF I$="N" OR I$="n" THEN CONSOLE0,25,0,0:END:ELSE 940
960 '[redacted] etc SUB [redacted]
970 IF SC#>HS# THEN HS#=SC#:LOCATE69,22:PRINT HS#:RETURN ELSE RETURN
980 X(1)=1:Y(1)=19:X(2)=14:Y(2)=19:X(3)=27:Y(3)=19:RETURN
990 '[redacted] DATA [redacted]
1000 DATA -1,1,0,1,1,1,-1,0,0,0,1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,8184,16380,29070,-2641,-3697
,-1,3696,32382,32639,32639,32639,0,32639,32639,32639,-1,-32767,-19687,-19291,-19
291,-19687,-32767,-1,8184,32766,-7281,-15481,-7281,-642,16376,5456
```



↑やってみなくちゃこのゲームのおもしろさはわからない。3つを同時に動かすのは恐怖なのだ！

●FM-7

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉まかおのおかま（マカオのオカマ）（静岡県・ぴーぱ）☆へんてこりんでなんかおもしろ〜い!! 短いけど少しふきだして読ませてもらったので3カラグラム。☆

〈ゆみちゃんトマト〉さくななななくさ（咲くな七草）（愛知県・吉越弘幸）☆うまくすっきりまとめていて、さすが常連だけあるネ！とりあえず常連には少しきびしく3カラグラム。☆

標準打ちこみタイム
100分

ハイテック、ハイタッチムードの対決ゲーム

BOAT BEAT
（ボート ビート）

FOR MZ-700シリーズ/1500 Hu-BASIC



自分の性格を決めて戦う2人用ゲーム

RUNするとタイトルが出て、〝PLAYER〟(プレイヤー)の下でボートがクルクル回っている。カーソルキーの左を押すと、ミサイル数が減り、FUELが増える。右を押すとその逆。リターンキーかスペースキーで決定し、2PLAYERでも同様に。このゲームは、2人でしかできないのだ。

1PLAYERは[→]で移動、ミサイル発射は[←]。2PLAYERは[SHIFT]で移動、ミサイル発射は[CTRL]。なにもおさないとその場でクルクル回っている。

2人で戦い、どちらかが3勝するとゲームエンド。一勝負がおわるたびに面が変わって楽しいのだ。

■変数リスト
- A$(n)……ボートのキャラクタ
- PT……ステージ数
- XA,YA……1プレイヤーの座標
- HA……1プレイヤーのボートの方向
- XB,YB……2プレイヤーの座標
- HB……2プレイヤーのボートの方向
- C……ボートの色
- X,Y……ミサイルの座標
- K$……1プレイヤーのキー入力用
- K……2プレイヤーのキー入力用
- PA,PB……プレイヤーのエネルギー
- EA,EB……プレイヤーのエネルギーの初期値
- M,N……ミサイルの進む方向
- WN……勝ったプレイヤー
- NW……敗けたプレイヤー
- W(n)……勝敗の数
- MA,MB……1,2プレイヤーのミサイルの破壊力
- P,M……タイトル画面での入力用

■プログラムの説明

10〜 100	初期設定1
110〜 160	ゲーム画面表示
170〜 180	初期設定2
190〜 220	1プレイヤー側の処理
230〜 260	2プレイヤー側の処理
270	190行にもどる
280〜 590	進行方向別に座標計算をしてボートを表示
600〜 690	ミサイルがどれだけ進むか定義
700〜 790	ミサイルの処理
800〜 890	ボートの爆発処理
900〜 940	勝敗の処理
950〜 970	ゲームオーバーの処理
980〜1220	タイトル表示
1230〜1320	ボートの強さ入力と設定
1330〜2340	ステージ表示ルーチン

```
10 '--- BOAT BEAT  1985 BY T.NAKAMURA --
20 DEFINT A-Z:TEMPO7
30 A$(0)="◢▙↓←←◥"
40 A$(1)="◢█↓←← ◤"
50 A$(2)="◥▙↓←←◢"
60 A$(3)=" ▙↓←←█"
70 A$(4)="▙◢↓←←▼"
80 A$(5)="◢ ↓←←◤"
90 A$(6)="◢↑←←◥"
100 A$(7)="█▙↓←←◥ "
110 GOSUB 980:COLOR2,0:CLS:PT=1:LOCATE 34,2:PRINT"1UP":LOCATE 34,9:PRINT"2UP"
120 CONSOLE3,19,1,29:COLOR,1:CLS:ON PT GOSUB 1340,1560,1760,1960,2160
130 PA=EA:PB=EB:COLOR7,0:LOCATE 35,3:PRINT"     ←←←←←";PA:LOCATE 35,10:PRINT"
←←←←←";PB
140 '--- GAME 1 ---
150 COLOR4,7:FORI=0 TO 30:LOCATE I,2:PRINT"▒";:LOCATE I,22:PRINT"▒";:NEXT
160 FOR I=3 TO 21:COLOR4,7:LOCATE 0,I:PRINT"▒":LOCATE 30,I:PRINT"▒";:NEXT
170 '--- MAIN ---
180 XB=1:YB=3:HB=8:XA=20:YA=20:HA=4
190 KX=XA:KY=YA:C=7:H=HA:X=XA:Y=YA:K$=INKEY$(0):IF K$="■" GOSUB 290:XA=X:YA=Y:GO
TO230
200 IF K$="■" THEN C=6:PLAY"+#B0":PA=PA-1:GOSUB 610:COLOR7,0:LOCATE 34,3:IF PA<0
 THEN PA=0:PRINT PA ELSE PRINT PA
210 HA=HA+1:IF HA=8 THEN HA=0
220 COLOR7,1:LOCATE XA,YA:PRINT A$(HA);
230 KX=XB:KY=YB:C=6:H=HB:X=XB:Y=YB:K=PEEK(&HE001):IF K=254 GOSUB290:XB=X:YB=Y:GO
TO270
240 K=PEEK(&HE000):IF K=228 THEN C=7:PLAY"-#B0":GOSUB610:PB=PB-1:COLOR7,0:LOCATE
 34,10:IF PB<0 THEN PB=0:PRINT PB ELSE PRINT PB
250 HB=HB-1:IF HB<0 THEN HB=7
260 COLOR6,1:LOCATE XB,YB:PRINT A$(HB);
270 GOTO 190
280 '--- MOVE BOAT ---
290 ON H+1 GOSUB 310,340,380,420,460,490,530,570:COLORC,1:LOCATE KX,KY:PRINT"  ↓
←←  ";:LOCATE X,Y:PRINT A$(H);:RETURN
300 '--- UP ---
```



〈BOAT BEAT〉これはオモシロ〜イ!! 行きたい方向になかなか行けなくて、じれったいんだけど、そこがいいのよね。日本地図の画面で、瀬戸内海を通るのが、えらくむずかしいから、みんなもがんばってやってみてね。編集室でも、みんなで順番に遊んだけど、このゲーム、ゆみはなかなかの成績だったんだ。ホントだよ。信用できないって!? まわりのみんなもそういってたけど、何回か勝つことできたもん。へへへ……やる気になればできるのだ!!

リスト次ページに続く

```
310 S$=SCRN$(X,Y-1,2):IF S$<>"  " RETURN
320 Y=Y-1:RETURN
330 '--- RIGHT & UP ---
340 S$=SCRN$(X+1,Y-1,2):S1$=CHARACTER$(X+2,Y)
350 IF S$="  "AND S1$=" " THEN Y=Y-1:X=X+1
360 RETURN
370 '--- RIGHT ---
380 S$=CHARACTER$(X+2,Y):S1$=CHARACTER$(X+2,Y+1)
390 IF S$=" " AND S1$=" " THEN X=X+1
400 RETURN
410 '--- RIGHT & DOWN ---
420 S$=SCRN$(X+1,Y+2,2):S1$=CHARACTER$(X+2,Y+1)
430 IF S$="  "AND S1$=" " THEN Y=Y+1:X=X+1
440 RETURN
450 '--- DOWN ---
460 S$=SCRN$(X,Y+2,2):IF S$<>"  " RETURN
470 Y=Y+1:RETURN
480 '--- LEFT & DOWN ---
490 S$=SCRN$(X-1,Y+2,2):S1$=CHARACTER$(X-1,Y+1)
500 IF S$="  "AND S1$=" " THEN Y=Y+1:X=X-1
510 RETURN
520 '--- LEFT ---
530 S$=CHARACTER$(X-1,Y):S1$=CHARACTER$(X-1,Y+1)
540 IF S$=" " AND S1$=" " THEN X=X-1
550 RETURN
560 '--- LEFT & UP ---
570 S$=SCRN$(X-1,Y-1,2):S1$=CHARACTER$(X-1,Y)
580 IF S$="  "AND S1$=" " THEN Y=Y-1:X=X-1
590 RETURN
600 '--- MISSILE ---
610 ON H+1 GOTO 620,630,640,650,660,670,680,690
620 N=-1:M=0              :GOTO 700
630 N=-1:M=1 :        X=X+1:GOTO 700
640 N=0 :M=1 :        X=X+1:GOTO 700
650 N=1 :M=1 :Y=Y+1:X=X+1:GOTO 700
660 N=1 :M=0 :Y=Y+1       :GOTO 700
670 N=1 :M=-1:Y=Y+1       :GOTO 700
680 N=0 :M=-1             :GOTO 700
690 N=-1:M=-1             :GOTO 700
700 COLOR5,1:FOR I=0 TO 10:X=X+M:Y=Y+N:P=PEEK(&HD000+X+Y*40):IF P<>0 GOTO 730
710 LOCATE X-M,Y-N:PRINT" ":LOCATE X,Y:PRINT"●X◎":POKE &HD000+X+Y*40,&H6A:NEXT:LOCATE X,Y:PRINT" ":RETURN:IF W(WN)=3 GOTO 960
720 '--- HANTEI ---
730 IF P=66 OR P=77 OR P=78 OR P=86 OR P=67 THEN 750 ELSE I=40:LOCATE X-M,Y-N:PRINT" ";:RETURN ELSE GOTO710
740 '--- HIT ---
750 COLOR 2,1:LOCATE X-M,Y-N:PRINT"*";:PLAY"-CO-E-D":PRINT"■ ";:IF C=6 GOTO 780
760 COLOR 7,1:LOCATE XA,YA:PRINT"  ■■■  ";:XA=XA+M:YA=YA+N:S$=SCRN$(XA,YA,2):S1$=SCRN$(XA,YA+1,2):IF S$="  " AND S1$="  " ELSE XA=XA-M:YA=YA-N
770 LOCATE XA,YA:PRINTA$(HA):PA=PA-MB:COLOR7,0:LOCATE34,3:PRINT PA:IF PA<0 RETURN 810 ELSE RETURN
780 COLOR 6,1:LOCATE XB,YB:PRINT"  ■■■  ";:XB=XB+M:YB=YB+N:S$=SCRN$(XB,YB,2):S1$=SCRN$(XB,YB+1,2):IF S$="  " AND S1$="  " ELSE XB=XB-M:YB=YB-N
790 LOCATE XB,YB:PRINTA$(HB):PB=PB-MA:COLOR7,0:LOCATE 34,10:PRINT PB:IF PB<0 RETURN 810 ELSE RETURN
800 '--- BOMB ---
810 IF C=6 GOTO 860
820 FOR I=255 TO 240 STEP -4
830 POKE&HD000+XA+YA*40,I,I-1
840 POKE&HD028+XA+YA*40,I-2,I-3
850 PLAY"+BO-C-GR2":NEXT:COLOR,1:LOCATE XA,YA:PRINT"  ■■■  ":WN=2:NW=1:GOTO 910
860 FOR I=255 TO 240 STEP -4
870 POKE&HD000+XB+YB*40,I,I-1
880 POKE&HD028+XB+YB*40,I-2,I-3
890 PLAY"+BO-C-GR2":NEXT:COLOR,1:LOCATE XB,YB:PRINT"  ■■■  ":WN=1:NW=2:GOTO910
900 '--- WIN ---
910 COLOR1,7:LOCATE 9,11:PRINT SPC(15):LOCATE 9,13:PRINT SPC(15)
920 COLOR1,7:LOCATE 9,12:PRINT WN;"PLAYER WON! ":PLAY5,"-COR+CRCR-CR+CRCR-CR+CRCR5":TEMPO7
930 W(WN)=W(WN)+1:COLOR5,0:LOCATE 33+PT,5+(WN-1)*7:PRINT "●O◎";:COLOR2:LOCATE 33+PT,(NW-1)*7+5:PRINT"●X◎":IF W(WN)=3 GOTO 960
940 PT=PT+1:PA=EA:PB=EB:GOTO 120
950 '--- END ---
960 PLAY"R5C4DECDECDEFEDC
970 PLAY 1,"R9":RUN
980 '--- INPUT ---
990 COLORO,0:CLS:CONSOLE1,24,7,30
1000 COLOR6
1010 PRINT"■■■■■■■
1020 PRINT"■■■■■■■     ■
1030 PRINT"■■■■■■■     ■
```

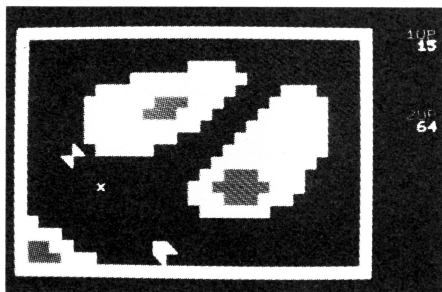


BY ぽっくり与太郎

ゴキブリラーメンを信じてもらえなかった友だちの話

はじめまして。ぽっくり与太郎です。ホントは2度目なんですが、ペンネームを変えました。このまえ、ぼくの友だちがラーメン屋に行って、ラーメンを3分の1ほど食べたところ、ゴキブリが入っていたので「おじさん、ゴキブリが入っとーが」といったら「その手は古いよ」といわれたそうです。爆笑。

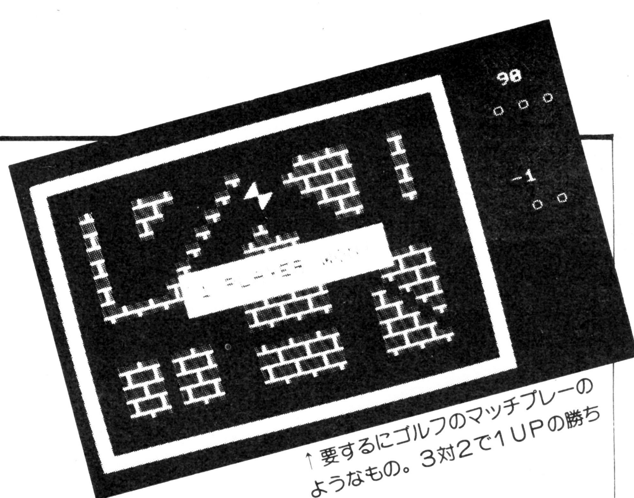
↓キャラクタは、MZらしく、ひじょうにシンプルだけれども、動きはMZらしく鋭い。はっきりいって、このゲームには燃えた



ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉武士「むっ、くせもの！きさま何者だっ！」忍者「せともの」武士「……」(千葉県・タコやきくん) ☆高校受験がんばってね。2.5カラグラム。☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉子「おかあちゃん、台風がくるよ」母「うらへまわってもらいなさい」(千葉県・タコやきくん) ☆ユーモアたっぷりの人って大一好き。このお母さんもおもしろそう。というよりのんきかな？ 3.5カラグラム。☆



↑要するにゴルフのマッチプレーのようなもの。3対2で1UPの勝ち

```
1040 PRINT"
1050 PRINT"
1060 PRINT"
1070 PRINT"
1080 PRINT"
1090 PRINT"
1100 PRINT
1110 PRINT"1 PLAYER              2 PLAYER
1120 PRINT:PRINT:PRINT:COLOR5
1130 PRINT"   20  -- MISSILE --
1140 PRINT
1150 PRINT"   100 -     FUEL    -
1160 PRINT
1170 PRINT"              KEY
1180 PRINT"   '→' --   MOVE  -- 'SHIFT'
1190 PRINT"   '←' -- MISSILE -- 'CTRL'
1200 PRINT
1210 PRINT"        BY T.NAKAMURA
1220 COLOR7:LOCATE 10,12:PRINT A$(0):COLOR6:LOCATE 29,12:PRINT A$(0):CONSOLE
1230 COLOR7:X=9:Y=15:P=100:M=20:C=7:BX=10:GOSUB 1260:MA=M:EA=P
1240 X=28:Y=15:C=6:BX=29:PLAY"R7":GOSUB 1260:MB=M:EB=P
1250 RETURN
1260 LOCATE 0,0:PLAY"R1":K$=INKEY$(0)
1270 COLOR C:LOCATEBX,12:PRINTA$(H):H=H+1:IF H=8 THEN H=0
1280 IF K$="←" AND M>1 M=M-1:P=P+8
1290 IF K$="→" AND M<20 M=M+1:P=P-8
1300 IF K$=CHR$(13) OR K$=" " LOCATE X,19:PRINT"OK!":BEEP:RETURN
1310 LOCATE X,15:PRINT M:LOCATE X,17:PRINT P
1320 GOTO 1260
1330 '--- STAGE 1 ---
1340 COLOR,1:CONSOLE 3,20,1,30:CLS:COLOR4,6
1350 PRINT
1360 PRINT
1370 PRINT"
1380 PRINT"
1390 PRINT"
1400 PRINT"
1410 PRINT"
1420 PRINT"
1430 PRINT"
1440 PRINT"
1450 PRINT"
1460 PRINT"
1470 PRINT"
1480 PRINT"
1490 PRINT"
1500 PRINT"
1510 PRINT"
1520 PRINT"
1530 PRINT"
1540 CONSOLE:RETURN
1550 '--- STAGE 2 ---
1560 COLOR6,1:CONSOLE 3,20,1,30:CLS:COLOR7,0
1570 PRINT
1580 PRINT"
1590 PRINT"              88
1600 PRINT"
1610 PRINT"
1620 PRINT"
1630 PRINT"
1640 PRINT
1650 PRINT
1660 PRINT"
1670 PRINT"
1680 PRINT"
1690 PRINT"
1700 PRINT"
1710 PRINT"
1720 PRINT"
1730 PRINT"
1740 CONSOLE:RETURN
1750 '--- STAGE 3 ---
1760 COLOR2,1:CONSOLE 3,20,1,30:CLS:COLOR,4
1770 PRINT"
1780 PRINT"
1790 PRINT"
1800 PRINT"
1810 PRINT"
1820 PRINT
1830 PRINT"
1840 PRINT"
1850 PRINT"
1860 PRINT"
1870 PRINT"
1880 PRINT"
1890 PRINT"
1900 PRINT"
1910 PRINT"
1920 PRINT"
1930 PRINT"
1940 CONSOLE:RETURN
1950 '--- STAGE 4 ---
1960 COLOR5,1:CONSOLE 3,20,1,30:CLS:COLOR,7
1970 PRINT
1980 PRINT
1990 PRINT"
2000 PRINT"
2010 PRINT"
2020 PRINT"
2030 PRINT"
2040 PRINT"
2050 PRINT"
2060 PRINT"
2070 PRINT"
2080 PRINT"
2090 PRINT"
2100 PRINT"
2110 PRINT"
2120 PRINT"
2130 PRINT"
2140 CONSOLE:RETURN
2150 '--- STAGE 5 ---
2160 COLOR2,1:CONSOLE 3,20,1,30:CLS:COLOR7,2
2170 PRINT
2180 PRINT
2190 PRINT"
2200 PRINT"
2210 PRINT"
2220 PRINT"
2230 PRINT"
2240 PRINT"
2250 PRINT"
2260 PRINT"
2270 PRINT"
2280 PRINT"
2290 PRINT"
2300 PRINT"
2310 PRINT"
2320 PRINT"
2330 PRINT"
2340 CONSOLE:RETURN
```

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉「いのきさん、そのパンの中身なんですか？」「アンだ、ばかやろう！」(あとのセリフは、あごをつきだしていう)(千葉県・大理真クン) ☆できれば声もまねてみて。3カラグラム。☆

〈ウニウニ会話シリーズ〉ソ連のカミソリはソレシ。日本のカミソリは2枚刃（日本＝2本）(静岡県・Mr.米ちゃんSR) ☆ にほんね。これから先、もっとすご～いのを期待しています。で、とりあえず2.5カラグラム。☆

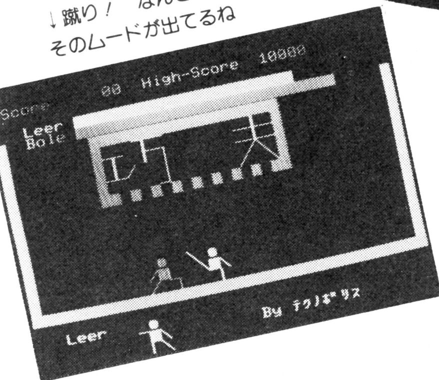
標準打ちこみタイム
60分

セコグラフィックでも燃えるカンフーゲーム

SUPER(スーパー)カンフー

FOR MZ-700シリーズ Hu-BASIC

↓蹴り！　なんとなく、そのムードが出てるね





4種類の技を駆使して6人の敵と戦う

もはや、毎度おなじみ！　の感があるカンフーゲーム。スペースキーでゲームスタートして、6人の敵と戦うのだ。

カーソルキーの左右でフットワーク。Cで、蹴り上げ。Xで、正拳突き！　カーソルキーの↑でジャンプ。ジャンプして、←を押すと、飛び蹴り！

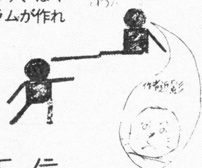
この飛び蹴りなんかサイコー!!

それと、やられたときにはくセリフがセコグラフィックにはえてオモシロイ！

ファミコンやMSXじゃなくたって、カンフーゲームが手軽に楽しめる見本的プログラムなのだ。

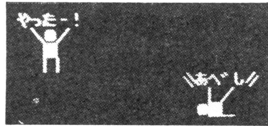
滋賀県栗太郡栗東町では珍しい中2のパソコン少年

ぼくはこの町では珍しいパソコン少年です。なぜかというと、まず、ぼくの学校でプログラムが作れるのはぼくを入れて2人しかいないし、第一パソコン部がないのです。



BY 木下 信

↓パワーのなくなったほうが負け。メッセージが楽しい



↓正拳突きで不覚をとった。いきなり倒れるんだもんね



■変数リスト

TN$(n)……敵の名前
S$(n)……敵のやられたときのセリフ
M$(n)……自分のキャラクタ
T$(n)……敵のキャラクタ
B$……自分を消去
N$……ハイスコアラーの名前
H……ハイスコア
S……スコア
HR……ハイスコア判断用
N……自分の残り数
L……敵の強さ
R……ラウンド数
CO……敵の色
LU……レベルアップ判断用
C……敵のパワー
CH……自分のパワー
DE……デモ判断用
X,Y……自分の座標
TX,TY……敵の座標
F……自分のジャンプ判断用
MX……ワザがきまったかの判定用
AX……敵の移動増分
U……敵のワザ

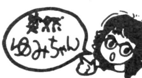
■プログラムの説明

10	ハイスコアとハイスコアラーの名前を設定
20〜 70	初期設定1
80〜180	画面作成
190〜210	初期設定2
220〜410	メインルーチン
420〜450	面クリアの処理
460〜470	やられたときの処理
480〜490	ゲームオーバの処理
500〜510	自分のワザの処理
520〜550	敵のワザの処理
560〜630	スコアなどの表示
640〜690	ハイスコアラーの名前入力
700〜890	デモ
900〜920	データ

```
10 POKE &HCF00,10,0:FOR I=1 TO 10:POKE &HCF4F+I,ASC(MID$("テクノポリス    ",I,1)):NEXT
:DELETE 10
20 CLEAR &HCEFF:DEFINT A-Z:CLICK ON:FOR I=1 TO 6:READ TN$(I),S$(I):NEXT
30 '████ C H A R A C T E R ████
40 M$(0)="██    ● ████████   ┐█＼ ██████|＼ ":M$(1)="  ● █████ █ █████ ┐":M$(2)="
███   ████_● ██████████‾‾‾██_█＼":M$(3)="  ●██████───█＼█████ ＼":M$(4)="＼ ●████＼█＼███ |
"
50 T$(0)="  ●   ████████ ／█‾   ██████████ ／|   ":T$(1)="  ●████／█‾‾‾‾████████／ ┐":T
$(2)="  ● ／ ████████ ／█／ ██████ |   "
60 B$="     ███████     ███████     ███████":GOTO 650
70 HR=0:N=1:L=15:S=0:R=0:H=PEEK(&HCF00)*100+PEEK(&HCF01):N$="":FOR I=1 TO 10:N$=
N$+CHR$(PEEK(&HCF4F+I)):NEXT:CO=0:IF LU=1 THEN L=7
80 '████ B G  G R A P H I C ████
90 C=26:CH=26:COLOR7,0:R=R+1:CLS:LOCATE 10,12:PRINT "ROUND";R;:PLAY "#F4R0#F3R0#
F3R0F4R0F5R0D5R0D5R0C7R0D3R0E3R0D3R0C3R0-A5R0C5R0-A9
100 CLS:LOCATE 0,18:COLOR INT(RND*4)+3:PRINT STRING$(40,"█");"██";STRING$(15,"██
█");:LOCATE 39,17:PRINT STRING$(15,"███");
110 COLOR 6
120 LOCATE 9,4:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
130 LOCATE 9,5:PRINT "▒   ┬‾         __┴__▒";
140 LOCATE 9,6:PRINT "▒┬  ┌┐         __┴__▒";
150 LOCATE 9,7:PRINT "▒┴／  |          ／＼ ▒";
160 LOCATE 9,8:PRINT "▒      ┘       ／  ＼▒";
170 LOCATE 9,9:PRINT "▒▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒▒";
```

リスト次ページに続く





〈SUPER　カンフー〉とびげりがかっこいいね。とびげりの足も長いけど、負けずにつきのときの手も長い。カンフーはやっぱりかっこいい。かっこいいといえば、中学生のころ、クラスになんでもできる男の子がいた。色が黒くてスポーツマン、頭もいいし、バンドも組んでいてリードボーカル。体育祭ではリレーのアンカー。もうこれだけの人だからもてることあたりまえ。でもその人は半年たらずで引越してしまった。若いころは外見ばかり気にしていたけど、やっぱり性格が第一です。

```
180 IF DE=1 THEN COLOR 3:LOCATE 9,24:PRINT "●PUSH SPACE TO START!!●";
190 '■■■■■■■■ セッテイ ■■■■■■■■■
200 CO=CO+1:IF CO>6 THEN CO=1:L=L+4
210 X=30:Y=15:TX=9:TY=15:LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT M$(0);:LOCATE TX,TY:COLOR CO:P
RINT T$(0);:GOSUB 570:GOSUB 620
220 '■■■■■■■■ M A I N ■■■■■■■■■
230 FOR J=0 TO 2
240 IF DE=1 THEN L=2:I$=MID$("■■■■CX",RND*6+1,1) ELSE I$=INKEY$(0):IF I$="" GOT
O 320
250 IF DE=1 IF INKEY$(0)=" " THEN DE=0:GOTO 70
260 F=0:X=X+(I$="■" AND X>7)-(I$="■" AND X<34)
270 IF I$="■" IF F=0 THEN F=3:LOCATE X,Y:PRINT B$;:Y=Y-4:LOCATE X,Y:COLOR 7:PRIN
T M$(1);:PLAY 7,"CO+FB"
280 IF F=3 THEN IF INKEY$(0)="■" THEN LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT M$(2);:PLAY 7,"+B
OC":MX=X-3:GOSUB 510:Y=Y+4 ELSE Y=Y+4
290 IF I$="X" THEN F=1:LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT M$(3);:PLAY 7,"-CO+G1RO":MX=X-2:
GOSUB 510
300 IF I$="C" THEN F=2:LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT M$(4);:PLAY 7,"-CO+G1RO":MX=X-1:
GOSUB 510
310 IF C=0 THEN 430
320 LOCATE X-1,Y-5:PRINT B$;B$;:LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT M$(0);
330 NEXT
340 IF RND*L<5 THEN AX=SGN((X-5)-TX) ELSE AX=RND*2-1
350 TX=TX+AX:IF TX<32 IF TX>1 THEN LOCATE TX,TY:COLOR CO:PRINT T$(0); ELSE TX=TX
-AX:LOCATE TX,TY:COLOR CO:PRINT T$(0);
360 IF L<10 IF TX=X-5 THEN 380
370 IF RND*L>5 THEN 390
380 LOCATE TX,TY:COLOR CO:U=RND*1+1:PRINT T$(U);:GOSUB 530
390 IF CH=0 THEN 470
400 IF S MOD 1500=0 IF S>0 THEN N=N+1:GOSUB 620:PLAY 7,"B2GAFECBRO"
410 GOTO 230'■■■■ M A I N  E N D ■■■■■
420 '■■■■■■■ C L E A R ■■■■■■■■■■
430 CLS:GOSUB 570:LOCATE 15,11:COLOR 7:PRINT "●ﾔｯﾀｰ!●■■■■\●/■■■■■|";:LOCATE T
X,TY:COLOR CO:PRINT "●";S$(CO);"●■■■■■  |/ ■■■■■ ●■_ ";
440 PLAY 7,"+C3C+D+E+FF+E+DD+CB-BAG-G+CC+D+E+FF+E+DDAB":C1=CH/2:FOR I=1 TO C1:CH
=CH-2:S=S+25:GOSUB 570:PLAY "+CO+#B":NEXT:IF C1=13 THEN COLOR 7:LOCATE 8,9:PRINT
 "PERFECT BONUS 10000!":S=S+1000:GOSUB 570
450 PAUSE 10:L=L-2:GOTO 90
460 '■■■■■■■■ ヤラレター! ■■■■■■■■■■
470 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT "      ■■■■■ \|  ■■■■■ _■● ";:FOR I=0 TO 255:POKE
&HC7C,0,I:CALL&HC25:POKE &HC7C,I,I:CALL &HC25:NEXT:PLAY 7,"COGRBRCRDRDRC2":N=N-1
:IF N>-1 IF DE=0 THEN GOSUB 620:PAUSE 5:R=R-1:CO=CO-1:GOTO90
480 '■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■
490 CH=6:LOCATE 13,9:COLOR 2:PRINT "G●AME ●O●VER●";:PAUSE 10:GOTO 650
500 '■■■■■■■■ ハンテイ 1 ■■■■■■■■■■
510 IF MX=TX+2 THEN C=C-2:S=S+F*12:PLAY 7,"-CO-B":TX=TX-1:COLOR CO:LOCATE TX,TY:
PRINT T$(0);:GOSUB 570:RETURN ELSE RETURN
520 '■■■■■■■■ ハンテイ 2 ■■■■■■■■■■
530 IF U=1 IF TX+5<>X THEN RETURN
540 IF U=2 IF TX+3<>X THEN RETURN
550 CH=CH-2:PLAY 7,"+BOC":GOSUB 570:RETURN
560 '■■■■■■■■ S C O R E ■■■■■■■■■■
570 IF DE=0 THEN IF H<S THEN H=S:POKE &HCF00,INT(H/100),H MOD 100:HR=1
580 LOCATE 1,0:COLOR 4:PRINT USING "S●CORE #####0  ●H●IGH-●S●CORE #####0●";S,H;
590 COLOR 7 :LOCATE 3,2:PRINT "L●EER ●";STRING$(CH,"■");"  ";
600 COLOR CO:LOCATE 3,3:PRINT TN$(CO);STRING$(C,"■");"  ";:RETURN
610 '■■■■■■■■ LEER ■■■■■■■■■■
620 COLOR 7:LOCATE 3,20:PRINT "L●EER●  ";STRING$(N,M$(0)+"■■");B$;
630 LOCATE 22,21:PRINT "B●Y● ";N$;:RETURN
640 '■■■■■■■■ N A M E ■■■■■■■■■■
650 COLOR 7:IF HR=0 THEN 710
660 CLS:LOCATE5,10:N$="":LU=0
670 PRINT "Y●OUR NAME KEY IN ●?";:CONSOLE 10,1,23,13:LINE INPUT N$
680 N$=LEFT$(N$,10):IF N$="LEVEL UP" THEN LU=1
690 FOR I=1 TO 10:POKE &HCF4F+I,ASC(MID$(N$,I,1)):NEXT:CONSOLE
700 '■■■■■■■■ D E M O ■■■■■■■■■■
710 COLOR 4:CLS:LOCATE 0,24
720 PRINT TAB(8);"
730 PRINT TAB(8);"
740 PRINT TAB(8);"
750 PRINT TAB(8);"
760 PRINT TAB(8);"
770 PRINT TAB(8);"
780 PRINT TAB(8);"
790 FOR I=0 TO 20:PRINT:NEXT:COLOR 7
800 PRINT TAB(10);"  ←..  ";M$(0);"  ■■.. ■■■■
810 PRINT TAB(10);"  C...  ";M$(4);"■
820 PRINT TAB(10);"  X...  ";M$(3);"■
830 PRINT TAB(10);"  ↑...  ";M$(1);"■
840 PRINT TAB(10);"↑+←...  ";M$(2);"■■■
850 LOCATE 8,23:PRINT "PUSH SPACE TO START!";:BEEP 1
860 FOR I=0 TO 500
870 POKE &HC7C,INT(RND*240):CALL &HC25
880 IF INKEY$(0)=" " THEN I=401:PLAY 7,"+BO":GOTO 70 ELSE NEXT
890 PLAY 7,"+BO":DE=1:GOTO 70
900 '■■■■■■■■ D A T A ■■■■■■■■■■
910 DATA B●OLE● ,\ｱﾍﾞｼ/,S●ELO● ,ﾋﾃﾞﾌﾞｰ,C●ANT● ,\ﾀﾜﾊﾞ/,H●ORE● ,ﾃﾞﾍﾞｼｰ,P●AGE● ,ﾄﾞﾋ
ﾞｶﾞ,S●IYO● ,ﾌﾞｹﾞﾎｰ
920 '■■■■■ S U P E R  カンフー ■■■■■■■■
```

注　意

このプログラムは、実行後、10行目が自動的に消えます。入力後、かならずセーブしておいてください。10行目が消えた後、再び、RUNをすれば、ゲームが始まります。

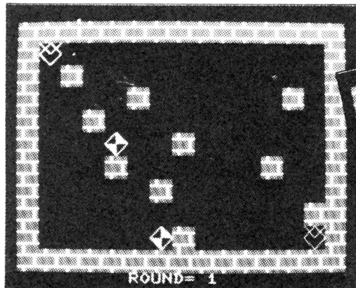
ポシェット裏面場

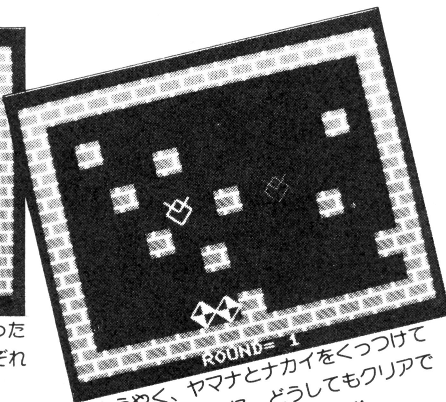
〈ウニウニ会話シリーズ〉K大シリーズ。その日のテストにはとてもむずかしい問題がでていた。「おい、お前これわかる?」「いや」「カレーライスの作り方でも書いておこう」「そうしよう」——ところがその2人のうちの1人が可なのにもう1人は不可。そこで教授に抗議にいった。すると教授は「おまえのにはわたしの好きなニンジンがはいっちょらん」といわれた。ちゃんちゃん。(鹿児島県・松下まさみクン) ☆ユニークな教授だね。これは知っているよ。1カラグラム。☆

正反対の動きがムズくて、ヤリガイがりがり！

TOM!（トム） OKYON!（オキョン） 2（ツー）

FOR MZ-700シリーズ/1500 Hu-BASIC


↑TOMとOKYONは、離れ離れになった地点でスタート。カーソルキーでそれぞれ逆の動きをするのがおもしろい


↑ようやく、ヤマナとナカイをくっつけて「タカサキの星」に。どうしてもクリアできなくなったら、リターンキー!!

BY 竹内 真
ちょっとしたプログラムでゲームの主人公の名前を決めた、中2の竹内真


TOMくんとOKYONくんは、もともと新米忍者のTOMOKYONくんでした。ところがある日、たての分身の術を使ってみたところ、分身したまままともにもどれなくなってしまったのです。余談ですが、TOMOKYONという名は、A＝RND＊10：FORI＝OTOA：？CHR$(66＋RND＊26)；;NEXTで作りました。

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●                                ●
30 '●      TOM! OKYON!  2            ●
40 '●                                ●
50 '●  1985年  6月 19日 (水) BY タケウチ マコト ●
60 '●                                ●
70 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
80 '▲▼▲▼▲ < ガメン データー > ▲▼▲▼▲
90 DATA 82,84,12,60,86,72,12,68,92,66,9,16,17,18,170,88,60,0,76,78,2,14,68,84,11
,14,29,6,10,152,86,66,10,10,66,154,80,8,11,10,27,10,20,138,90,68,6,12,66,66,8,84
,9,4,9,16,0,10,6,162,76,66,0,72,160,82,17,4,19,14,96,62,0,0,158,8,66,0,6,156,9,4
,27,16
100 DATA 12,66,100,60,94,78,64,96,56,8,27,4,15,10,86,86,68,4,76,2,68,82,78,8,9,1
6,17,16,18,64,76,14,62,176,60,2,80,76,11,16,27,4,20,64,76,16,64,240,12,60,12,68,
13,18,27,4
110 '▲▼▲▼▲ <  ショキセッテイ  > ▲▼▲▼▲
120 A$="┴┬■■┬┴":B$="/■■■\/":C$="  ■■  ":D$="><■■■\/":M$="CDEFGABGFEDCFFGFFGAG
FABAGB":COLOR,0:R=0:N=1:GOTO 440
130 R=R+1:IF R=11 THEN 960:ELSE PLAY6,"R3"+M$+"+D4+E+G6":CLS
140 '▲▼▲▼▲ < ガメンサクセイ  > ▲▼▲▼▲
150 FOR I=1 TO 10:READ A(I):NEXT
160 READ QDX1,QDY1,QDX2,QDY2
170 COLOR,0:CLS:GOSUB870
180 COLOR 7,2:LOCATE 7,2:FOR I=1 TO 10:PRINT STRING$(A(I),"■")A$+"■";:NEXT
190 DX1=QDX1:DY1=QDY1:DX2=QDX2:DY2=QDY2:X1=7:Y1=18:X2=31:Y2=2
200 '▲▼▲▼▲ < メイン ルーチン  > ▲▼▲▼▲
210 COLOR 6,0:LOCATE 15,22:PRINT "ROUND=";R
220 COLOR 6:LOCATE DX1,DY1:PRINT B$
230 COLOR 5:LOCATE DX2,DY2:PRINT B$
240 LOCATE X1,Y1:PRINT C$
250 LOCATE X2,Y2:PRINT C$
260 I$=INKEY$(0)
270 IF I$=CHR$(13) THEN PLAY"+B3+A+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-CR":CLS:GOTO 170
280 X=(I$="■")*2-(I$="■")*2
290 Y=(I$="■")*2-(I$="■")*2
300 X1=X1+X:Y1=Y1+Y:X2=X2-X:Y2=Y2-Y
310 IF SCRN$(X1,Y1,1)<>" " OR SCRN$(X2,Y2,1)<>" " THEN X1=X1-X:Y1=Y1-Y:X2=X2+X:Y
2=Y2+Y
320 COLOR 7:LOCATE X1,Y1:PRINT D$
330 COLOR 4:LOCATE X2,Y2:PRINT D$
340 IF DX1=X1+X AND DY1=Y1+Y AND SCRN$(DX1+X,DY1+Y,1)=" " THEN A=1:GOSUB 420
350 IF DX1=X2-X AND DY1=Y2-Y AND SCRN$(DX1-X,DY1-Y,1)=" " THEN A=-1:GOSUB 420
360 IF DX2=X1+X AND DY2=Y1+Y AND SCRN$(DX2+X,DY2+Y,1)=" " THEN A=1:GOSUB 430
```



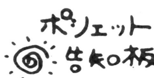
固有名詞が不可思議な忍者のゲーム

2丁目のポストのすぐ横を右に曲がったつきあたりの倉庫には伝説のダイア、「タカサキの星」がある！ しかし、タカサキの星はヤマナとナカイに分かれてしまった。カーソルキーで、TOMを動かせば、OKYONはそれとは反対の動きをする。ダイアに体あたりすると、ダイアは何かにぶつかるまで止まらない。ダイアをくっつけると面クリアだ。

ギブアップするときは、リターンキーを押そう。

スタート時、2キーを押せばエディットもできる。

リスト次ページに続く

〈ボツ通知について〉テクノポリスでは、すでに発表済みだけど、4月1日から（エイプリルフールじゃありません）いよいよ、恐怖の「ボツ通知」をはじめることにしました。すでに、第1弾（1月投稿分）から第5弾（5月投稿分）までは発送を終えてます。このボツ通知には編集部で内部の資料として使っている、例の評価表の写しが付いていて、キミのプログラムがどのように評価されたかが、だいたいわかるようになっているのです。

```
370 IF DX2=X2-X AND DY2=Y2-Y AND SCRN$(DX2-X,DY2-Y,1)=" " THEN A=-1:GOSUB 430
380 IF ABS(DX1-DX2)+ABS(DY1-DY2)=2 THEN BEEP:GOTO 130
390 PLAY 7,"+"+MID$(M$,N,1)+"0":N=N+1:IF N=27 THEN N=1
400 GOTO 220
410 '▲▼▲▼ < ﾀﾞｲｱ ｲﾄﾞｳ ｻﾌﾞ > ▼▲▼▲
420 COLOR 6:REPEAT:LOCATE DX1,DY1:PRINT C$:DX1=DX1+X*A:DY1=DY1+Y*A:LOCATE DX1,DY
1:PRINT B$:S$=SCRN$(DX1+X*A,DY1+Y*A,1):BEEP1:BEEP0:UNTIL S$<>" ":RETURN
430 COLOR 5:REPEAT:LOCATE DX2,DY2:PRINT C$:DX2=DX2+X*A:DY2=DY2+Y*A:LOCATE DX2,DY
2:PRINT B$:S$=SCRN$(DX2+X*A,DY2+Y*A,1):BEEP1:BEEP0:UNTIL S$<>" ":RETURN
440 CONSOLE 0,25,0,40:COLOR,1:CLS:CONSOLE1,23,1,38:COLOR,0:CLS:CONSOLE 5,11,1,38
:COLOR 7,2:CLS:CONSOLE 1,23,1,38
450 '▲▼▲▼ <   ﾀｲﾄﾙ ﾋｮｳｼﾞ   > ▼▲▼▲
460 LOCATE 5,5:PRINT"■■■■■             ◢"
470 LOCATE 7,6:PRINT"◢            ◢"
480 LOCATE 6,7:PRINT"◢ ▲▲ ◢      ◢"
490 LOCATE 5,8:PRINT"◢ ◢ ◢▲▲▲"
500 LOCATE 4,9:PRINT"◢   ▼▼◢◢◢◢ ◢"
510 LOCATE 7,10:PRINT"▲▲▲▲                ◢ "
520 LOCATE 6,11:PRINT"◢   ◢                  ◢▲▲"
530 LOCATE 5,12:PRINT"◢   ◢◢▼▼ ▲▲◢   ◢ ///"
540 LOCATE 4,13:PRINT"◢   ◢◢▲◢◢◢◢▲▲   ///"
550 LOCATE 4,14:PRINT"▼▼▼ ▲▲◢ ▼▼◢◢◢ ◢▲▲"
560 LOCATE 1,5:PRINT CHR$(10):COLOR,0
570 COLOR7,0:LOCATE 20,22:PRINT"B●Y ⓒﾀｹｳﾁ ﾏｺﾄ"
580 FOR I=15 TO 27:LOCATE 1,22:PRINTCHR$(8):PLAY 6,MID$(M$,I,1)+"3":NEXT:PLAY"+D
4+E+G6"
590 LOCATE 5,16:PRINT"1...ｹﾞｰﾑ ｦ ｽﾙ"
600 LOCATE 5,17:PRINT"2...ﾊﾟﾀｰﾝ ｦ ﾂｸﾙ"
610 LOCATE 5,18:PRINT"3...ﾊﾟﾀｰﾝ ｦ ﾖﾐｺﾑ"
620 COLOR,2:LOCATE 14,19:PRINT"HIT 1-3 KEY!"
630 COLOR,0:LOCATE 1,19:PRINTCHR$(10)
640 CONSOLE0,25,0,40
650 I$=INKEY$(0):IF I$="1" THEN 130 ELSE IF I$="2" ELSE IF I$="3" THEN 900 ELSE
650
660 '▲▼▲▼ <  ﾊﾟﾀｰﾝ ｻｸｾｲ   > ▼▲▼▲
670 CLS:FORI=1TO10:A(I)=0:NEXT:GOSUB 860:COLOR 7,0:I=1:X=7:Y=2
680 LOCATE X,Y:PRINTC$:I$=INKEY$:IF I$=" " THEN X=X+2:A(I)=A(I)+2:IF X=>33 THEN
X=7:A(I)=A(I)+54:Y=Y+2:IF Y=20 THEN 670
690 LOCATEX,Y:PRINT"..↓←←.."
700 IF I$=CHR$(13) THEN LOCATE X,Y:COLOR7,2:PRINTA$:COLOR 7,0:I=I+1:X=X+2:IF X=3
3 AND I<10 THEN X=7:Y=Y+2:A(I)=A(I)+54
710 IF I=11 THEN 740
720 IF I$=CHR$(21) OR A(I)>254 THEN 670
730 GOTO 680
740 FOR I=0 TO 1:X=7:Y=2:BEEP
750 I$=INKEY$(0):X=X+(I$="←" AND X>7)*2-(I$="→" AND X<31)*2:Y=Y+(I$="↑" AND Y>2)
*2-(I$="↓" AND Y<18)*2
760 E$=SCRN$(X,Y,2)+"↓←←"+SCRN$(X,Y+1,2)
770 COLOR 6-I,0:LOCATE X,Y:PRINTB$:IF INKEY$><" " THEN LOCATE X,Y:IF E$=C$ THEN
COLOR 7,0:PRINTC$:GOTO 750 ELSE IF E$=B$ THEN COLOR 6,0:PRINT E$:GOTO 750 ELSE C
OLOR 7,2:PRINTE$:GOTO 750
780 QDX2=QDX1:QDX1=X:QDY2=QDY1:QDY1=Y:NEXT
790 COLOR 7,1:LOCATE 10,20:PRINT"SAVE ｼﾏｽｶ?[Y/N]":I$=INKEY$:IF I$="N" THEN 170 E
LSE IF I$<>"Y" THEN 790
800 LOCATE 3,21:PRINT"RECORDﾎﾞﾀﾝ ﾄ PLAY ﾎﾞﾀﾝ ｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
810 OPEN "O",1,"ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃﾞｰﾀｰ"
820 FOR I=1 TO 10:PRINT# 1,A(I):NEXT
830 PRINT# 1,QDX1,QDY1,QDX2,QDY2
840 CLOSE:GOTO 170
850 '▲▼▲▼ < ｶﾍﾞ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞ > ▼▲▼▲
860 COLOR 7,2:FOR I=0 TO 20 STEP 20:LOCATE 5,I:PRINT STRING$(15,A$+"↑"):NEXT
870 FOR I=5 TO 34 STEP 28:LOCATE I,2:PRINT STRING$(9,A$+"←←↓"):NEXT:RETURN
880 '▲▼▲▼ <  ﾊﾟﾀｰﾝ ﾖﾐｺﾐ   > ▼▲▼▲
890 COLOR 7,1:LOCATE 3,19:PRINT"ｶｾｯﾄ ｦ ｲﾚﾃ PLAYﾎﾞﾀﾝ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
900 OPEN "I",1,"ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃﾞｰﾀｰ"
910 FOR I=1 TO 10:INPUT# 1,A(I):NEXT
920 INPUT# 1,QDX1,QDY1,QDX2,QDY2
930 CLOSE:GOTO 170
940 '▲▼▲▼ <   ｾﾞﾝﾒﾝ ｸﾘｱｰ   > ▼▲▼▲
950 FOR I=1 TO 7:COLOR,I:CONSOLE0+I,25-I*2,0+I,40-I*2:CLS:NEXT
960 COLOR 0:LOCATE12,10:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ!":PLAY5,"+E2R0+E2R0+E2R0+G7R4+F3R0+
G3R0+F3R0+E7"
970 LOCATE 12,12:PRINT"ｲﾔｧ ﾏｲﾘﾏｼﾀ":PAUSE10
980 COLOR 2:LOCATE 12,14:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾃﾝｻｲﾀﾞ!"
```

クイックディスク用変更リスト

```
790 COLOR 7,1:LOCATE 10,20:PRINT"SAVE ｼﾏｽｶ?[Y/N]":I$=INKEY$:IF I$="N" THEN 170 E
LSE IF I$<>"Y" THEN 790
800 LOCATE 3,23:INPUT"ﾌｧｲﾙ ﾉ ﾅﾏｴ ﾊ";Z$
810 OPEN "O",#1,"QD:"+Z$
820 FOR I=1 TO 10:PRINT# 1,A(I):NEXT
830 PRINT# 1,QDX1,QDY1,QDX2,QDY2
840 CLOSE#1:GOTO 170
890 COLOR 7,1:LOCATE 3,20:INPUT"ﾌｧｲﾙ ﾉ ﾅﾏｴ ﾊ";Z$
900 OPEN "I",#1,"QD:"+Z$
910 FOR I=1 TO 10:INPUT# 1,A(I):NEXT
920 INPUT# 1,QDX1,QDY1,QDX2,QDY2
930 CLOSE#1:GOTO 170
```

■変数リスト
A$,B$,C$,D$……キャラクタ
M$……BGM
R……ラウンド数
A(n)……壁と壁の間隔
QDX1,QDY1……ナカイの初期座標
QDX2,QDY2……ヤマナの初期座標
DX1,DY1……ナカイの座標
DX2,DY2……ヤマナの座標
X1,Y1……TOMの座標
X2,Y2……OKYONの座標
I$……キー入力
X,Y……TOM、OKYONの移動増分

■プログラムの説明

10〜 70	注釈文
80〜100	画面データ
110〜130	初期設定
140〜190	画面作成
200〜250	ダイヤ表示、TOM,OKYON消去
260〜310	TOM,OKYON移動、ギブアップの処理
320〜380	TOM,OKYON表示、ダイヤの判定
390	BGM
400	220行へもどる
410〜440	ダイヤ移動ルーチン
450〜650	タイトル、モード選択
660〜840	パターン作成
850〜870	カベ表示ルーチン
880〜930	パターンロード
940〜980	全面クリア処理

■コンストラクション画面の使い方

初めに、壁を10個おきます。照準はスペースキーで右に1個移動します。CRキーで壁を作ってください。壁と壁との間をあけすぎたり右下まで照準がいってしまうと、初めからやり直しです。やり直したい場合は「英数」キーを押してください。次にダイヤを置きます。カーソルで動かし、スペースキーで置きます。2つ置くと、SAVEするか聞いてきますので「Y」か「N」で答えてください。クイックディスクの場合は、ファイル名も聞いてきますので、ファイル名も入力してください。　(MOMO)

■参考
SEGAの「ペンゴ」

注意
MZ-1500クイックディスクを使用するときは、790〜840行と890〜930行を左のリストに変更してください。

ポシェット告知板
〈ボツ通知について〉担当はゆみちゃんです。ボツ通知は、受けとってから約3か月から5か月後ぐらいに発送することになってます。というのも、採用するかしないか判断するのにこれくらいかかってしまうからです。どんなにいいプログラムでも、受けとって採用決定するまでには2か月くらいかかるのであきらめないで待っていてください。新しい企画はこれだけじゃないんです。まだまだつづきます。えっ!? もったいぶらずはやく言えって!! あわてない、あわてない。

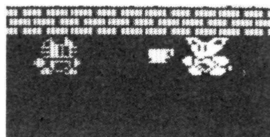
標準打ちこみタイム
100分

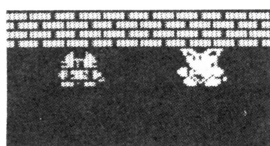
よーことパンプの確執のウーロン茶コーン物語

Yoko & Corn
ヨーコ　アンド　コーン

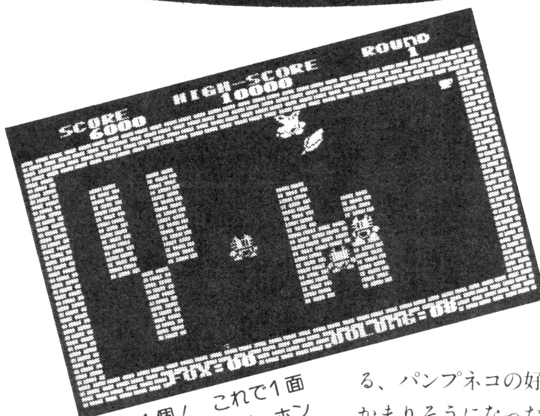
FOR M5シリーズ BASIC-G

↓パンプネコにウーロン茶を投げつけるよーこギツネ





↑ウーロン茶をングングと飲むパンプネコ。このスキにコーンを取りにいくのだ



↑あと1個！　これで1面クリアなわけだけど、ホントはムチャクチャむずい！



パンプネコのングング飲みがかわいい！

リターンキーでゲームスタート。カーソルキーでキツネ（実はよーこ）を操作して、コーンを取っていくゲーム。キツネをジャマするのが、有名なパンプネコ。知っている人は知っている、パンプネコの好物はウーロン茶。パンプネコにつかまりそうになったら SHIFT でウーロン茶を投げつけよう。パンプネコがングングとウーロン茶を飲んでいるスキに、さっさと面クリアするんでい!!

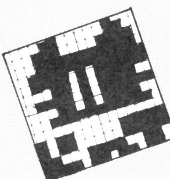
注意

このプログラムは、一部、マシン語を使用しています。リスト1、2とも打ちこみ終了後念のため、セーブしてからRUNを実行してください。

なお、リスト1では、マシン語データ、リスト2ではキャラクタデータのデータチェック用プログラムが内蔵されています。リスト1では、GOTO1360をダイレクトに実行しますと、打ちこんだデータ文とその後に、チェックした値が表示されますので、その値と、掲載リストの値を見くらべてください。同様に、リスト2の場合も、ダレクトにGOTO820を実行してください。なお、プログラムは、リスト1、2の順番で、セーブしてください。ロードするときはリスト1をロード後RUNを実行し、画面の指示にしたがってリターンキーを押せば、リスト2を読みこみ、ゲームがはじまります。

私はゲームが好きです。作るよりも。よってゲームセンターばっか行ってます。

今日は歌でも……。〜ぼくはマッピーマイクロポリス取られた品物取りかえす〜。リブルとラブルでかっこもうみつけてバシシ。タコ焼〜、タコ焼ガンバレ、タコ焼〜い。最後はゲームはナマコ。どもおそまつ。



BY Knt.

■変数リスト
リスト2
H……ハイスコア
S……スコア
W……スピード
R……ラウンド
O……トウモロコシの数

■プログラムの説明
リスト1

10〜 150	文字定義
160〜 250	スプライト定義・マシン語書き込み
260〜 550	デモ
560〜 660	スプライトデータ
670〜1340	マシン語データ
1350〜1390	マシン語データチェック

リスト2

10〜 250	初期設定・画面設定
260〜 300	各キャラクタ移動・接触判定
310〜 450	トウモロコシを取ったときの処理
460〜 520	ゲーム画面表示
530〜 810	コンストラクション
820〜 850	ゲーム画面データチェック
860〜1350	ゲーム画面データ
1360〜1370	エラー処理

■マシン語の説明

8DE0〜8D4F	YOKO(キツネ)の移動
8D50〜8EAF	ウーロン茶(カップ)の移動
8EB0〜8EF7	パンプネコ移動
8EF8〜8F1E	ウーロン茶を飲む
8F20〜8F2F	スプライト表示
8E30〜8F9F	パンプネコ移動判定
8EA0〜8FC7	画面読み込み

■ワークエリア

8FC9〜8FCC	画面読み込み用
8FCD〜8FD4	スプライト移動用
8FD5〜8FD7	パンプネコ移動用
8FD8〜8FD9	スコア
8FDA	ウーロン茶の数
8FDB	ウーロン茶移動用

■コンストラクションについて
このゲームには、コンストラクション機能がついています。ゲーム終了画面のときに、FUNCキーを押しますとコマンド入力まちの状態になります。コマンドは以下のものがあります。

r……デモ画面にもどる
o……ゲーム画面の選択(1〜10面)
w……ゲーム全体のスピード設定(1〜10で1で最速)
s……ゲーム画面セーブ
l……ゲーム画面ロード
g……ゲーム画面作成

カーソルキーで四角を移動させ、1でキツネ、3〜5で各ネコ、ZおよびXキーでカベ、コーン、ウーロン茶を表示します。このとき、両端はかならずかべに、コーンは1つ以上にし、各キャラクタはすべて表示させてください。作成終了の場合は、eキーを押してください。

●M5

〈YOKO ＆ CORN〉きゃあ〜。うけたよ、これは……。パンプネコにウーロン茶をぶつけるとしばらくの間、お行儀よく飲んでいるのでこの時とばかりによーこはとうもろこしをむしゃむしゃむしゃ……。内容もおもしろいし、キャラクタもかわいい。思わず楽しんでしまいました。あたいはこのゲーム大好きです。そのわりには5回やって1回も1面クリアできませんでした。あーあいいんだいいんだ。どうせあたいはゲームおんちだ!!

●リスト1

```
10 print "■■■■■■■";:console 0,0,1:mag 2
20 print "■■■■■■PLEASE WAIT!!"
30 clear,&8DDF:len 64
40 fcol 8:stchr:for I=&2908 to &2BFF
50 A=vpeek(I):vpoke I,A or A/2 or A*2
60 next:stchr rdchr$(79,1)to 48,1
70 stchr "FCFED6D6E6E6E600" to 77,1
80 stchr "FCFEC6C6E6E6E600" to 78,1
90 stchr "E6E6E6D6D6FE6C00" to 87,1
100 stchr "0000000001020605050B0B040F1730000000030F3F7EFEFEFECF
2CC38F0E0800000" to 112,1
110 stchr "0000000000070707070307000000000000000000000F8E8E8F
0C0E000000000000" to 120,1
120 stchr "00FEFEFE00EFEFEF" to 128,1
130 color 48,224:color 56,224
140 color 112,&A0:color 120,&90
150 color 128,&50
160 for I=0 to 10:read A$
170 stchr A$ to I*4:next
180 for I=&8DE0 to &8FF8 step 8
190 read A$:for J=0 to 7
200 poke I+J,val("&"+mid$(A$,J*2+1,2))
210 next:next
220 scol 0,14:scol 1,9:scol 2,2
230 scol 3,4:scol 4,13
240 scod 0,4:scod 1,40:scod 2,20
250 scod 3,20:scod 4,20
260 print "■   SCORE    HIGH-SCORE    ROUND■■←00■←←10000■   0"
270 view 0,2,31,23:cls 128
280 view 2,4,29,21:cls:view
290 print "■↑→→→→→→FOX:00→→→→→→OOLONG:00";
300 locate 5,5:print "KEY FUNCTION    CHARACTER■"
310 print "→→ 'SHIFT' 'CURSOR'    ↓-- YO↑←_↓KO"
320 print "→→  THROW    MOVE      ↓_PAMPUU"
330 print "→→ PROGRAM BY KNT"
340 print "■→→■ HIT RETURN KEY"
350 loc 0 to 160,56:loc 2 to 160,72
360 on key gosub 530:key on
370 play "t255132s1"
380 scol 5,14:scol 6,10:locate 16,18
390 loc 1 to 32,144:mprint(2,2);"prqs"
400 scod 5,0:loc 5 to 160,144
410 scod 6,16:loc 6 to 224,144:sleep 1
420 move 5 to 128,144:move 6 to 32,144
430 if status(5)then goto 430
440 print "  ←←↓  ↑↑←←←←100PTS"
450 play "o6cde":move 5 to 32,144
460 if status(5)then goto 460
470 play "o5ccc":locate 3,16:print "GET  ↓←←←←OOLONG":scod 0
,4
480 sleep 1:locate 3,16:print "THROW"
490 move 1 to#6:if coinc(1)<>6 then goto 490
500 erase 1:scod 5,4:move 6 on#6:move 5 to 160,144:for I=0 t
o 100
510 scod 6,I mod 2*4+32:sleep 1,2:next
520 erase 5,6:view 2,16,29,21:cls:view:goto 380
530 if inkey(0)<>8 then return
540 locate 7,13
550 print "LOAD MAIN  PROGRAM":chain
560 data 782C271A1A1A0F0F66E9EF68143A3D1C3E64C4F8F8F0E0C03CB
EDEEC51BD7C78
570 data 7C26231F1F0F07033C7D7B378ABD3E1E1E34E4585858F0F0669
7F716285CBC38
580 data 782C171F1F1F0F77F7F66E0C347B7C3C1E34E8F8F8F8F0EE6F6
F7670ECDE3E3C
590 data 782C171D1D1D0F77F3F46F0C347B7C3C1E34E878787870E0CE2FE
FF6702CDE3E3C
600 data 040C1C1F3A0A3A0A1F206F6828143B3C203068E8FCE0FCE0F80
6EF6F6658BC3C
610 data 040C16173F073F071F60F7F6661A3D3C203038F85C505C50F80
4F6161428DC3C
620 data 040C141F3F0F3F0F1F60EFEF471A3D3C203028F8FCF0FCF0F80
6F7B72258BC3C
630 data 040C1C1F3D0D3D0D1F60EFEC441A3D3C203038F87C707C70F80
6F7372258BC3C
640 data 00040C1C1F3D0D3D0037777327003D3C00203038F87C707C00E
CAECEED037878
650 data 040C101F3D0037777377200C041A3D3C203038F87C00ECEECEE
E0430205BBD3D
660 data 0000000000070707070307000000000000000000000F8E8E8F0C
0E00000000000
670 data db35fe202822db36::!89:!fox8de0
680 data fe042824fe202810::!A4
690 data fe40205c00000000::!BA
700 data 1100080604181900::!54
710 data 1100f80600181100::!38
720 data 110800060c180900::!4C
730 data 11f8ff0608000000::!16
740 data 7832de8f2adc8f19::!C5
750 data 5d54e5cda08f2ac9::!85
760 data 8fed5bcb8f7db4b3::!15
770 data b2e1fa388e22dc8f::!E0
780 data 3ac98ffe7020072a::!51
790 data d88f2322d88ffe78::!89
800 data 200621da8f340000::!E4
810 data 3adb8f872832c6cb::!16:!oolong
820 data 6f268f5e23562ae0::!05
830 data 8f19e55d54cda08f::!3A
840 data 2ac98fed5bcb8f7d::!A1
850 data b4b3b2e1fa7c8e22::!20
860 data e08f18343e0032db::!06
870 data 8f3ed132e08f0000::!3F
880 data db303c3d28223ada::!E2:!throw
890 data 8f3c3d281b3d32da::!94
900 data 8f3ade8fcb3fcb3f::!4A
910 data 3c32db8f2adc8f22::!8F
920 data e08f000000000000::!6F
930 data dd2e03fd21e48fdd::!7C:!pampuu
940 data 7dc6d46f268f7efe::!B7
950 data 0530358728 3f4f87::!2E
960 data c60c4779c6cb6f26::!B8
970 data 8f5e235600000000::!66
980 data 000000fd6e00fd66::!CE
990 data 0119fd7500fd7401::!FE
1000 data fd70021818000000:!9F
1010 data 0000000000000000:!00
1020 data 3e04fdae02fd7702:!65:!drink
1030 data 340000200bcd308f:!EB
1040 data dd7dc6d46f268f70:!88
1050 data fd23fd23fd23fd23:!80:!next
1060 data dd2d209b00000000:!C5
1070 data 01140011003b21dc:!5E:!loc
1080 data 8fcd610ec9000000:!94
1090 data 2adc8ffd5e00fd56:!43:!if8f30
1100 data 01b7ed520600c800:!C5
1110 data ed5fcb472813fd46:!DC
1120 data 013add8f90280a38:!A1
1130 data 0406021815060118:!58
1140 data 11fd46003adc8f90:!89
1150 data 28e4380406041802:!6C
1160 data 0603ed5ffe103006:!99
1170 data e6033c4700007887:!6B
1180 data c6cb6f268f5e2356:!8C
1190 data fd6e00fd6601195d:!45
1200 data 54c5cda08fc12ac9:!C9
1210 data 8fed5bcb8f7db4b3:!15
1220 data b2f00600c9000000:!71
1230 data 26003ef8a36f2929:!C0:!pek8fa0
1240 data cb3acb3acb3a5a16:!7F
1250 data 381911c98f010200:!BD
1260 data cd7d0e011e000901:!81
1270 data 0200cd7d0ec90000:!23
1280 data 000000000000f800:!F8
1290 data 08f8ff0800000000:!07
1300 data 000080000000000e:!8E
1310 data 0000280900001003:!44
1320 data 000010050000100d:!32
1330 data 0000000000000000:!00
1340 data 0000000000000000:!00
1350!■■■■■■■■ CHECK SUM ■■■■■■■■
1360 restore 670:for I=670 to 1340 step 10:list I,I:read A$:
A=0
1370 for J=0 to 7:A=A+val("&"+mid$(A$,J*2+1,2)):next
1380 locate 26,pos(1)-1:print ":!";
1390 print right$(hex$(A),2):next
```

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉ある夫婦の会話……夫「おまえ、わしに無断で髪を切って!!」妻「あなただって私に何もいわずにはげちゃったじゃありませんか!!」(兵庫県・あいうえ男)☆あはははっ……おもしろい。お母さんばかり責めてはなりません。といってもお父さん、好きではげちゃったわけじゃないもん。え～と本名をおしえてくれないとプレゼントをおくることができないから、ぜひ知らせてください。4カラグラム。☆

●リスト2

```
10 dim C$(3),D(15,8):on error gosub $ER
20 poke &702D,32,0,4:poke &703A,1,2
30 for I=0 to 3:read C$(I):next:len 20
40 for I=0 to 499 step 10:read A$
50 for J=0 to 9:vpoke I+J,val("&"+mid$(A$,J*2+1,2)):next:nex
t
60 print "■   SCORE   HIGH-SCORE   ROUND■■←00■←←10000■  1■":
H=100:W=4
70 view 0,2,31,23:cls 128:view
80 print "■":M=5:gosub 460:erase:console 0
90 print "■↑→→→→→FOX:00→→→→→OOLONG:00";
100 view 8,9,23,13:S=peekw(&8FD8):if H<S then H=S
110 print "■■ Y↑_↓←OKO AND CORN"
120 print "■ HIT RETURN KEY":view
130 locate 13,1:print right$("  "+num$(H),4)
140 if inkey(1)=2 then goto 530
150 if inkey(0)<>8 then goto 140
160 print "■↓■←00":R=0
170 F=2:pokew &8FD8,0
180 erase:print cursor(26,1)right$("  "+num$(R+1),2)cursor(10
,23)right$("0"+num$(F),2)cursor(24,23)"00";
190 view 0,2,31,21:cls 128
200 view 10,9,21,13:cls:print "■  ROUND:" right$("0"+num$(R+
1),2)"■■  READY !";
210 call &181E:play,"s4t255o6ec8r8g9f8g4c8c2","s1t255o7cc8r8
ddc8ccd8c8"
220 if play then goto 220
230 view:M=R mod 10:O=0:gosub 460
240 poke &8FDA,0,0
250 poke &8FD5,240,240,240:for I=0 to 2:poke &8FE6+I*4,32:ne
xt:poke &8FE0,200
260 sleep 1,W:call &8DE0:C=coinc(0,2,4):if(C>0)*(peek(&8FD9-
C)<5)then goto 420
270 if play(2)=0 then play,,"t255s5o7affc8ade8abacafcdec8a"
280 C=coinc(1,2,4):if C=-1 then goto 310
290 poke C*4+&8FDE,32:poke &8FD9-C,224
300 poke &8FDB,0:poke &8FE0,244
310 pokew &7266,peekw(&8FDC):call &8FA0
320 print "■←←←←←←←←←" right$("0"+num$(peek(&8FDA)),2);
330 if peek(&8FC9)<>112 then goto 390
340 play "l32o6cde":print "■↓→→→" right$("      "+num$(peekw(&
8FD8)),4)
350 O=O-1:if O then goto 410
360 call &181E:play,"s4t255o6ce8r8e2ec8g8c","s1t255o6cc8r8g2
e8c8c8e8c8"
370 if play then goto 370
380 R=R+1:F=F+1:call &181E:goto 180
390 if peek(&8FC9)<>120 then goto 260
400 play "l32o5ccc"
410 locate peek(&8FDD)/8,peek(&8FDC)/8:print "  ↓←←  ":goto
260
420 call &181E:play,,"s5t255l8o5bgafgefdece4c4"
430 if F=0 then goto 100
440 if play(2)then goto 440
450 F=F-1:goto 180
460 for I=0 to 8:for J=0 to 15 step 4
470 P=vpeek(M*50+J/4+I*4):locate J*2,I*2+4:for JJ=6 to 0 ste
p-2
480 A=(P and(3*2^JJ))/(2^JJ):print C$(A);:if A=2 then O=O+1
490 next JJ,J,I
500 for I=0 to 4:poke &8FDC+I*4,vpeek(M*50+36+I*2),vpeek(M*5
0+37+I*2)
510 next:return
520 data "  ↓←←  ↑","■■↓←←■■↑","pr↓←←qs↑","xz↓←←y(↑"
530 erase:scod 31,44:console 1
540 stchr "FFFFc0c0c0c0c0c0c0c0c0c0FFFFFFFF030303030303030
30303030303FFFF" to 44:print "■"
550 input "■COMMAND:";A$
560 on instr(,"wgslro",A$)goto 570,580,740,770,80,780
570 input "■SPEED:";W:W=abs(W):if(W<1)+(W>10)then goto 570 e
lse goto 550
580 print "■":view 0,4,31,21:cls:view
590 X,Y=0:C=8:for I=0 to 15:for J=0 to 8:D(I,J)=0:next:next:
erase
600 K$=inkey$:X=X-(X>0)*(K$=";")+(X<15)*(K$=":"):C=C xor 4:s
col 31,C
610 Y=Y-(Y>0)*(K$="@")+(Y<8)*(K$="/"):loc 31 to X*16,Y*16+32
620 D(X,Y)=D(X,Y)+(D(X,Y)<3)*(K$="z")-(D(X,Y)>0)*(K$="x")
630 locate X*2,Y*2+4:print C$(D(X,Y)):if(K$<"1")+(K$>"5")the
n goto 650
640 loc val(K$)-1 to X*16,Y*16+32
650 if K$<>"e" then goto 600
660 input "■■SET ROUND:";R:R=abs(R)-1:if(R<0)+(A>9)then goto
 660
670 A=R*50:print "■"
680 for I=0 to 8:for J=0 to 15 step 4
690 vpoke A,D(J,I)*64+D(J+1,I)*16+D(J+2,I)*4+D(J+3,I):A=A+1:
next:next
700 for I=0 to 4:vpoke A,sprite(I,0)
710 vpoke A+1,sprite(I,1):A=A+2:next
720 for I=0 to 3:vpoke I+A,0
730 next:print "■":goto 550
740 print "■SAVE DATA"
750 input "FILE NAME:";A$
760 vsave A$,0,500:goto 550
770 print "■LOAD DATA":old:goto 550
780 input "■SELECT ROUND:";R
790 if(R<1)+(R>10)then goto 780
800 R=abs(R)-1:print "■"
810 console 0:goto 170
820 len 20:restore 860
830 for I=860 to 1350 step 10:A=0:read A$:list I,I:for J=0 t
o 9
840 A=A+val("&"+mid$(A$,J*2+1,2)):next
850 locate 35,pos(1)-1:print ":!" right$(hex$(A),2):next:end
860 data 4020008D444020014440:!Yoko:!16
870 data 002146404001477F4401      :!F3
880 data 412A52A161227621412A      :!E3
890 data 76A140C0C001A0E0A0E0      :!D8
900 data 5070A01060300000000       :!00
910 data 6A1335416E47F4716A57:!Cat :!CE
920 data F54D6077373D43000001      :!D1
930 data 7554462163244621744 4     :!D6
940 data 6621763056A1A0E0A0E0      :!24
950 data 2040A070802000000000      :!10
960 data 6B7B7E656E6E7E656B6A:!Raj :!5D
970 data 7E656E6E6A6540000001      :!CF
980 data 46A8421144087E114438      :!98
990 data 4BD144C06811A0E0A0E0      :!99
1000 data A0103020205000000000     :!70
1010 data 6002003144450D1514587:!Knt:!0A
1020 data 50414444D06142000801     :!95
1030 data 45551555413D00195115     :!01
1040 data 1111408 1DC81A010A010    :!A0
1050 data 90E020E0202000000000     :!B0
1060 data 552AA8555A9696A55A7E:!ske:!7F
1070 data BDA569F69F6969F69F69     :!30
1080 data 69F69F6969FEBF696AAA     :!0A
1090 data AAA955A28A55A090A090     :!89
1100 data A060204020B000000000     :!30
1110 data 41501549400043414554:!tec:!4C
1120 data 3041404001 2141B6A401    :!AF
1130 data 405661056036A1054044     :!BC
1140 data 40054277431120102010     :!B2
1150 data 2080A0A030D000000000     :!E0
1160 data 43010301459095454484:!M.5:!BF
1170 data 50C17444A00544045641     :!4D
1180 data 44540C91486800914464     :!1E
1190 data 564140C00C05A070A070     :!C8
1200 data 50D08010206000000000     :!30
1210 data 41FE200155CE210161FE:!Poc:!04
1220 data 21A95110042151 1150A9    :!AB
1230 data 40000101403C41416 03C    :!DC
1240 data 41D140852101A0D0A0D0     :!D9
1250 data 30505080A01000000000     :!00
1260 data 40000001471 24D014124:!Lin:!4D
1270 data 1271424D241147124D21     :!0E
1280 data 41241271424D24114712     :!05
1290 data 4D0140000001A070A070     :!AF
1300 data 4010206020E000000000     :!D0
1310 data 40000001464411814404:!End:!A5
1320 data 21214808121146462121     :!83
1330 data 44085111480422214584     :!06
1340 data 1141400000 01A080A080    :!D3
1350 data 20E0207020100000000 0    :!C0
1360$ER:if(err=5)+(err=23)+(err=25)+(err=18)then resume 550
1370 print "ERR" err "IN" errl:end
```

ポシェット告知板

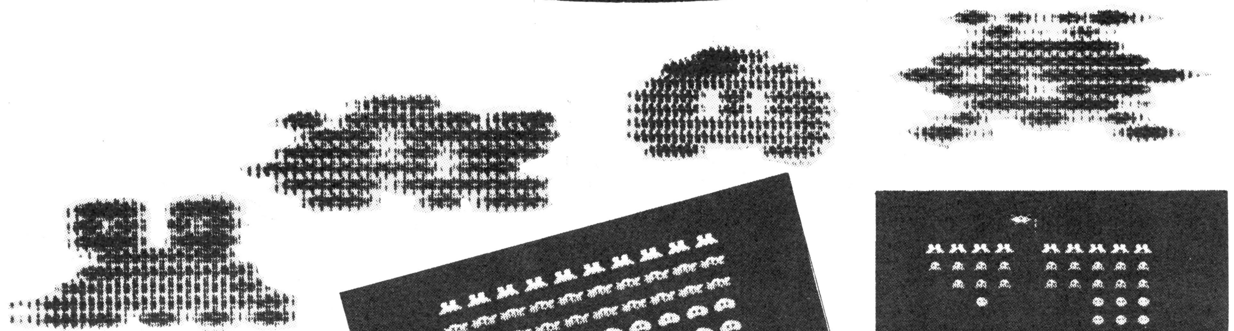
〈エイキチ賞について〉ボツ通知とともにはじまるのが、「エイキチ賞」。もう少し、なんとかすれば、採用できるかも……という、ボツにするには惜しいプログラムに与えられる賞です。アイデアはおもしろいのに大きなバグあり！　とか、ゲームになっていないとか、長すぎる……などの理由で採用を見あわせている作品は結構多いのです。この賞を与えられた人には、MYパコカセットレーベル付きのテープをさしあげます。

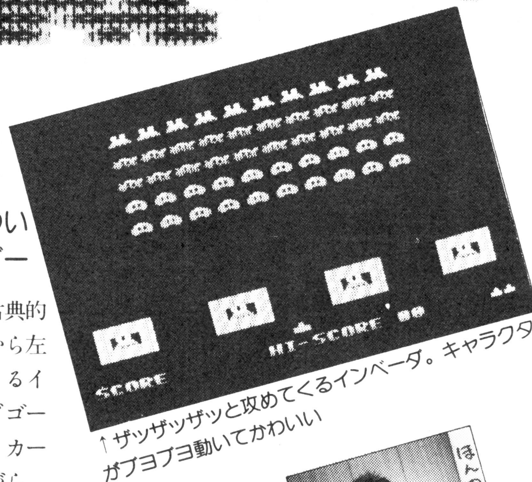
標準打ちこみタイム
60分

キャラクタがファンタジックなスペースゲーム

すらいむらんど

FOR M5シリーズ BASIC-G





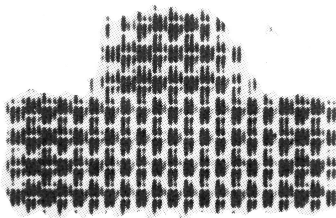
↑ザッザッザッと攻めてくるインベーダ。キャラクタがブヨブヨ動いてかわいい

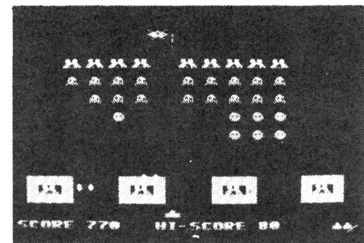


友情にあつい インベーダー

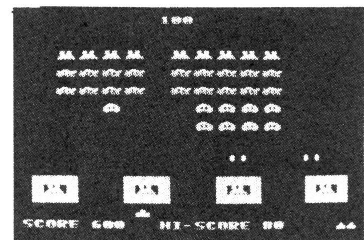
みなさんご存知のあの古典的ゲームとほぼ同じ。上空から左右に移動しつつ降下してくるインベーダーは、ドゴーンドゴーンと爆弾を落としてくる。カーソルキーで左右に動きながら、左のSHIFTキーでミサイル発射。

地表近くにとじこめられているのはインベーダーのなかまで、インベーダーたちはこのなかまを助けにやってきているのだ。インベーダーの群がオリについたらゲームオーバー。リプレイ、スタートは左のSHIFT。

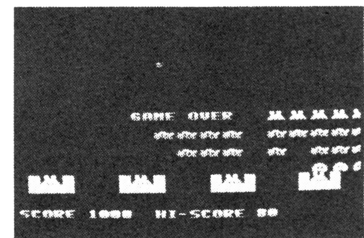




↑なかなか善戦。でもそろそろスピードの転回期に近づいているんじゃ……



↑UFOをうちおとすと、ミステリアスポイントがもらえる



↑ガーン!! 安心して手を抜いていたら、いつのまにかすぐ目の前に敵が迫っている



BY 高橋つかさ

今回はあまり書くことがなかったので、『すらいむらんど』とはまったく関係のない文章になりました。

グラムシステムをファミコンマガジンでも採用してくれないかなあ。ファミコン・ユーザーはあまりにもかあいそう。この号が発売されるころには、情報処理の試験がありまして（この日はなんと修学旅行の日と重なっている）、あまりパソコンでゲームを作っているヒマはないのだが……。M5ユーザーのみなさん、MSXなどに負けないようにしましょう。今回は話がバラバラだなあ。

■変数リスト
SC……スコア
HC……ハイスコア
T……タンクの数
X1……タンクのX座標
ST……ラウンド数
IK……キー入力(タンク移動用)
SV……やっつけた敵の数

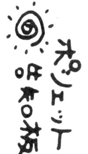
■プログラムの説明

20〜 50	初期設定1
60〜140	タイトル画面表示
150〜210	スライム等表示
220〜250	初期設定2
260〜310	スライム等移動
320〜330	BGM
340〜400	UFO出現
410〜420	タンク移動
430〜500	タンクのミサイル処理
510〜550	ミス・ゲームオーバー処理
560〜570	面クリア処理
580〜930	キャラクタ定義・キャラクタデータ
940〜980	スプライト衝突処理
990	キャラクター変化処理

ポシェット告知板

〈お知らせ〉ポシェット裏面場のなかの〈ゆみちゃんトマト〉で“逆さ言葉”と“ウニウニ会話シリーズ”を大募集しています。そのほか、キミのまわりではやっているギャグや、友だちのおかしな話、おもしろいことなら、なんでも受けちゃうもんね。バシバシ送ってちょーらい。これには『カラグラム』といって、1から5までのグラムがついて、合計10カラグラムに達したら、ゆみが選んだプレゼントをあげちゃいます。あて先はプログラムと同じ。「ゆみちゃんトマト」係まで。ヨロシク。

```
10! SLIME LAND 1983年9月-10月:1984年3月-8544月
20 view:console 0,1:randomize:print "USLURL":HS=0:dim C$(2,6),A$(3),S$(4):play,,"v15s0116o3"
30 gosub 580:play "t200","v5o3s5","v15s0116o3"
40 S$(1)="f":S$(2)="e":S$(3)="d":S$(4)="c":A$(1)="▼":A$(2)="▼":A$(3)="X":T$="::"
50 on coinc gosub 940
60 gosub 900:color &80,&47:view:cls &80:view 2,2,29,21:cls:view:erase:print cursor(9,4):"XXSLIME LANDXX"
70 print cursor(8,8):"▼▼ ---20 POINTS":cursor(8,10):"▲▲ ---30 POINTS"
80 print cursor(8,12):"XX ---40 POINTS":cursor(8,14):"    ---? POINTS"
90 print cursor(8,16):"[SHIFT]-ATTACK"
100 print cursor(8,17):"[;]-   -[:]KEY"
110 print cursor(7,19):"HIT [SHIFT] KEY!"
120 print cursor(5,21):"BY TUKASA TAKAHASHI    M-5":loc 0 to 100,134:loc 4 to 64,110
130 on event gosub 990:event 30:event on
140 if inkey(1)<>4 then goto 140
150 SC=0:T=3:ST=1:MT=1:event off:event 4:on event gosub 410
160 gosub 900:US=1:SV=0:erase:view:cls:for I=6 to 24 step 2:locate I,1:print "XX":next
170 for I=3 to 5 step 2:for J=6 to 24 step 2:print cursor(J,I):"▲▲":next:next
180 for I=7 to 9 step 2:for J=6 to 24 step 2:print cursor(J,I):"▼▼":next:next
190 color &80,&2A:for I=0 to 3:locate I*8+2,18:mprint(4,3):"■■■XX■■■■■":next
200 print cursor(1,23):"SCORE":cursor(13,23):"HI-SCORE":HC:"←0":
210 VD=0:view 0,0,31,17:for I=0 to((ST-1)mod 3):print "■":play "o6s0c16c16":sleep 1:VD=VD+1:next:view
220 A=0:N=0:SO=0
230 erase:X1=124:X3=124:loc@0 to X1,176:poke &7043,0
240 view:print cursor(29,23):"  ←←":left$(T$,T-1)::view 0,0,31,17
250 play "o6s0c4o598f89806c4":sleep 1:move on:event on:coinc on
260 print cursor(0,0):chr$(A+4)::N=1-N:if N=0 then gosub 900 else gosub 920
270 for S=1+VD to 17 step 2
280 RC=rcrt(1+A*15,S):if RC<249 then next:goto 320
290 locate 0,17:len 32:M$=mrcrt$(32,1):for S=1 to 3:if instr(1,M$,A$(S))<>0 then GW=2:S=3
300 next:if GW=2 then goto 510
310 print "■■"::VD=VD+1:A=2-A
320 SO=SO+1:if SO=5 then SO=1
330 play,,S$(SO):sg 3,2,status(4)*15
340 if peek(&7043)>19 then DR=2-DR:poke &7043,0:loc 4 to DR*126,10:move 4 in 4 step(DR-1)*-3,0,4
350 NO=post(2,3):on NO+2 goto 390,10,10,360,370
360 X2=rnd(256):goto 380
370 X2=X1+rnd(5)-2
380 loc@NO to X2,VD*8:move@NO in NO step 0,8+(MT mod 3),4
390 view:print cursor(6,23):SC:"←0"::view 0,0,31,17
400 goto 260
410 IK=inkey(0):if inkey(1)=0 then IY=0
420 X1=X1+((IK=54)-(IK=55))*8:X1=X1+((X1>240)-(X1<16))*8:loc@0 to X1,176
430 on status(1)+1 goto 440,460
440 if inkey(1)<>4 or IY<>0 then goto 460
450 IY=1:play "s4o51649":loc@1 to X1+4,158:move@1 in 1 step 0,-6,2:US=US+1:if US=16 then US=1
460 if post(1)=0 then goto 500 else X3=vpeek(&3B05)/8:W=vpeek(&3B04)/8
470 VH=rcrt(X3,W):if VH<&FA then goto 500
480 erase 1:MO=VH mod 2:print cursor(X3-MO,W):"  "::play "o4132s59":SC=SC+129-VH/2
490 SV=SV+1:if SV=50 then return 560
500 locate 0,17:return
510 view 0,0,31,18:T=0:GW=0:print "■"
520 event off:erase 1:sg 3,,0
530 for I=0 to 3:play,,"s0o394a1698f4":scod 0,204:sleep 1,30:next:erase:scod 0,188:T=T-1:sleep 2:if T>0 then goto 230
540 locate 10,11:mprint(11,3):rpt$(33," "):print cursor(11,12):"GAME OVER":sleep 3:if SC>HC then HC=SC
550 goto 60
560 VW=0:event off:erase:print cursor(10,10):"BONUS":ST:"←X100"::SC=SC+ST*10:ST=ST+1:if ST=5 then MT=1
570 sg 3,,0:play "s0o618GCGCGCGC":sleep 2:goto 160
580 stchr:print cursor(10,10):"SETTING CHR"
590 for I=&2180 to &2180+352:for J=0 to 2:VR=I+2040*J
600 vpoke VR,vpeek(VR)or(vpeek(VR)/2)or(vpeek(VR)/4):next J,I
610 for I=48 to 57:stchr "9090908080606060" to I,8:next:for I=65 to 90:stchr "7070705050404040" to I,8:next
620 color &FA,&80:color &FB,&80:color &FC,&A0:color &FD,&A0:color &FE,&50:color &FF,&50
630 stchr "000010383 8fefefe" to 186,7
640 for I=188 to 207:read A$:stchr A$ to I:next:color 186,&90
650 mag 2:scod 0,188:scod 1,192:scod 2,196:scod 3,196:scod 4,200:scol 0,8:scol 1,13:scol 2,15:scol 3,15:scol 4,13
660 stchr "0f0f1e1e3c3c7878" to &80,7:stchr "67777f7f7f777300" to &4E,7
670 stchr "f0f0f0a0808080f0f0f0a080808070707050504040407070705050404040" to &FA,8
680 stchr "f0f02020202020202020202020202020" to &FE,8
690 return
700 data "000000000103031f"
710 data "1f1f1f0000000000"
720 data "00000000080c0f8"
730 data "f8f8f8000000000"
740 data "0000000018181800"
750 data "1818180000000000"
760 data "0000000000000000"
770 data "0000000000000000"
780 data "1038383838100000"
790 data "0000000000000000"
800 data "1038383838100000"
810 data "0000000000000000"
820 data "00000060110f3eff"
830 data "3f0f041a00000000"
840 data "00000000688f07c67"
850 data "fcf0205800000000"
860 data "00000000fdc268d"
870 data "d6fd000000000000"
880 data "000000dba9782c6f"
890 data "cead000000000000"
900 stchr "1c141c0f1f3f7f7be0a0e0e0f0f8fc6c00076f3d7dff7d380080eefebcb8fcdc" to &FA,7
910 stchr "030f1f3d3d3f3f1cc0f0f8bcbcfcfc38" to &FE,7:return
920 stchr "1c141c0f1e3c7c7be0a0e0e0f0787c6c0307050d0f0f1f1980c0e0a0a0f0f030" to &FA,7
930 stchr "03070f0d0f0f0703c0e0f0b0f0f0e0c0" to &FE,7:return
940 if coinc(4,1,1)=1 then goto 970
950 if coinc(0,2,3)>0 then erase 1:event off:return 520
960 return
970 event off:erase 4:move off:SC=SC+US*2:print cursor(sprite(1,1)/8,0):US*2:"←0"::US=0:erase 1:play "132c9feb":sleep 1,30
980 print "■■"::event on:move on:return
990 N=1-N:on N+1 gosub 900,920:return
```



〈エイキチ賞について〉エイキチ賞になったプログラムは、原則として、ボツです。ただし、その後バージョンアップによって採用圏内にはいったり、編集部がヒマで手直ししたり、といったラッキーなことがあれば、少しおくれて採用する可能性はあります。なお、エイキチ賞の発表は、テクノポリスのおじゃまポシェット、またはプログラムポシェットのポシェット告知板で発表し、その後、メッセージとともにMYパコカセットテープを発送します。



標準打ちこみタイム
70分

ボールをコントロールしてドットを食いつくせ

スプリング

SPRING

FOR MZ-2000(G-RAM 1,2,3要)/2200 MZ-1Z001



2種類の反射板をうまく置いていこう

〝たっちゃん〟という名の〝+〟を動かして、はねまわるボールにドットを全部食べさせるゲーム。

テンキーで、たっちゃんを動かして、Ⓩまたは🅇で反射板を設置。⑤キーで反射板の撤去。いろいろ工夫して、ボールの動きをコントロールするのだ。

ただし、たっちゃんがボールにあたったり、モスターにつかまったり、タイムオーバーになったりすると、ゲームオーバーだ。

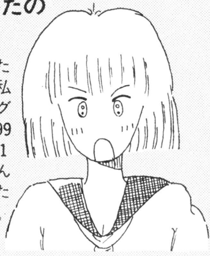
ゲームスタートはスペースキー、リプレイは〝E〟以外のキー。



←スタート画面にキー操作とキャラクタの説明があるのでよく見て

BY たっちゃん

松任谷由美さんの曲をきいていてひらめいたのがSPRING



はじめまして。たっちゃんです。私にとってのプログラミングとは、99%のユーミンと1%のひらめきなんです。では、また会う日を夢見て。

■変数リスト	
X,Y……ボールのX,Y座標	
X1,Y1……たっちゃんのX,Y座標	
X(n),Y(n)……モスターのX,Y座標	
MX,MY……モスターの移動増分	
R……ステージ数	
M……たっちゃんの数	
SC……スコア	
HI……ハイスコア	
D……ドットの数	
C……ドットを食べた数	
W$……壁	

■プログラムの説明	
10〜 70	初期設定
80〜 260	画面表示
270〜 360	ボールの移動
370〜 460	たっちゃんの移動
470〜 580	モスターの移動
590〜 620	たっちゃんクラッシュの処理
630〜 730	ゲームオーバー
740〜 810	ステージクリア処理
820〜1030	タイトル表示
1040	画面データ

```
10 CONSOLE C40:TEMPO 7:CURSOR 0,2:GOSUB 830
20 DIM X(4),Y(4),D$(2):CONSOLER:MUSIC"R1":CONSOLEN
30 PRINT CHR$(6):SC=0:M=3:R=1:RESTORE1040:READ W$
40 H=INT(RND(1)*2)+1:CA$=" ":C=0
50 X=18 :Y=14 :X1=18 :Y1=10
60 X(1)=4 :X(2)=4 :X(3)=33 :X(4)=33 :Y(1)=5 :Y(2)=22 :Y(3)=5 :Y(4)=22
70 D=INT(RND(1)*R*3+5) :D$(0)=".":D$(1)="/":D$(2)="\"
80 REM ──── ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ────
90 CURSOR 3,4 :PRINT STRING$("■",32)
100 CURSOR 3,23:PRINT STRING$("■",32)
110 FOR I=5 TO22:CURSOR3,I:PRINT"■";SPACE$(30);"■":NEXT
120 FOR I=7 TO22 STEP4
130 FOR J=6 TO30 STEP4:CURSOR J,I  :PRINT W$  :NEXT J,I
140 CURSOR X,Y:PRINT "●":CURSOR X1,Y1:PRINT "+"
150 FOR I=1 TO4:CURSOR X(I),Y(I):PRINT "W":NEXT
190 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO D
200 A=INT(RND(1)*29+4):B=INT(RND(1)*21+2):IF CHARACTER$(A,B)<>" " THEN 200
210 CURSOR A,B:PRINT D$(I):NEXTJ,I
220 CURSOR 2,0  :PRINT"SCORE:";SC    :CURSOR 2,2 :PRINT"STAGE:";R
230 CURSOR 14,0 :PRINT"HI-SCORE:";HI :CURSOR 28,2:PRINT"TIME: 200"
240 CURSOR 29,0 :PRINT"LEFT:";M
250 MUSIC "+F1R6+#A1R6+A1R6+G1R6+F1RRR+FR+FR+#DR4+D1R4+F5R9"
260 TI$="000000"
270 REM ──── ﾎﾞｰﾙ ｲﾄﾞｳ ────
280 XX=X:YY=Y
290 X=X+(H=1)-(H=2):Y=Y+(H=3)-(H=4)
300 C$=CHARACTER$(X,Y)
310 IF(C$="■")+(C$="W")THEN H=ABS((H=1))*2+ABS((H=2))+ABS((H=3))*4+ABS((H=4))*3
:MUSIC"+G0":GOTO 290
320 IF C$="/" THEN H=ABS((H=1))*4+ABS((H=2))*3+ABS((H=3))*2+ABS((H=4)):MUSIC"+G
0":GOTO 290
```



〈SPRING〉反射をうまく利用して遊ぶゲームって大きらいなんだ。だって、あせっちゃってすぐまちがった方向に反射板を置いてしまうんだもん。反射といえばかがみ。ドレッサーとか三面鏡とかあるけれど、1番おもしろいのは三面鏡。だって自分の顔がいくつもいくつも見えるんだもん。小さいころ、三面鏡の中に自分の顔が、いっぱいあるのにびっくりしてはんべそをかいた覚えがあります。こんな経験したことないでしょ!! へへへ……い〜だろ!!（よかねエ、よかねエ……）

```
 330 IF C$="\" THEN H=ABS((H=1))*3+ABS((H=2))*4+ABS((H=3))+ABS((H=4))*2:MUSIC"+G
0":GOTO 290
 340 CURSORXX,YY:PRINT" ":CURSORX,Y:PRINT"●"
 350 IF C$="." THEN MUSIC"+GO+F":SC=SC+1:C=C+1:IF C=D THEN MUSIC"R9+B":GOTO 750
 360 IF C$="+" THEN  600
 370 REM ―― ﾀｯﾁｬﾝ  ｲﾄﾞｳ ――
 380 POKE$ 952,0:GET A$:POKE $952,166:IF A$="" THEN 470
 390 XX1=X1:YY1=Y1
 400 X1=X1-(A$="4")*(X1>4)+(A$="6")*(X1<33)
 410 Y1=Y1-(A$="8")*(Y1>5)+(A$="2")*(Y1<22)
 420 IF(CA$="●")+(CA$="W") THEN 600
 430 IF A$="X"  THEN IF CA$=" " THEN CA$="\":MUSIC "BOE":K=K+1
 440 IF A$="Z"  THEN IF CA$=" " THEN CA$="/":MUSIC "BOE":K=K+1
 450 IF A$="5"  THEN IF(CA$="/")+(CA$="\")THENCA$=" ":MUSIC"GOD":SC=SC-1
 460 CURSOR XX1,YY1:PRINT CA$:CA$=CHARACTER$(X1,Y1):CURSOR X1,Y1:PRINT "+"
 470 REM ―― ﾓｽﾀｰ ｲﾄﾞｳ ――
 475 IF RND(1)>R/10 THEN 560
 480 P=INT(RND(1)*4+1)
 490 MX=(X1<X(P))-(X1>X(P)):IF(CHARACTER$(X(P)+MX,Y(P))="■")+(CHARACTER$(X(P)+MX
,Y(P))="●")THEN MX=0
 500 MY=(Y1<Y(P))-(Y1>Y(P)):IF(CHARACTER$(X(P)+MX,Y(P)+MY)="■")+(CHARACTER$(X(P)
+MX,Y(P)+MY)="●")THEN MY=0
 510 C$=CHARACTER$(X(P)+MX,Y(P)+MY)
 520 IF C$="W" THEN C$=" "
 530 IF C$="+" THEN 600
 540 CURSOR X(P),Y(P):PRINT C$:X(P)=X(P)+MX:Y(P)=Y(P)+MY
 550 CURSOR X(P),Y(P):PRINT "W"
 560 CURSOR 8,0:PRINT SC:CURSOR 33,2:PRINT 200-VAL(RIGHT$(TI$,3));" "
 570 IF TI$=>"000200" THEN 600
 580 GOTO 280
 590 REM ―― ﾀｯﾁｬﾝ  ｸﾗｯｼｭ ――
 600 FORI=1TO5:CONSOLER:MUSIC"-F0+B":CONSOLEN:MUSIC"+D1R":NEXT
 610 MUSIC"R6F2E3D4C5-B2R-BR-BR-BR-A3-G-F51":M=M-1:CURSOR 34,0:PRINT M
 620 IF M>0 THEN 40
 630 REM ―― ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞ ――
 640 FOR I=5 TO 22:CURSOR 4,I:PRINT SPACE$(30):MUSIC "R5":NEXT
 650 CURSOR 9,10:PRINT "――― GAME OVER ―――"
 660 MUSIC "D3E5F2D4C-B3-A-G-F5-G-E2-F-E3-D-C5R9"
 670 CURSOR 12,12:PRINT "YOUR SCORE";SC
 680 IF HI<SC THEN HI=SC
 690 CURSOR 12,14:PRINT "HIGH SCORE";HI
 700 CURSOR 10,16:PRINT "―― HIT ANY KEY ――"
 710 GETA$:IF A$="" THEN 710
 720 IF A$="E" THEN CONSOLER:MUSIC"R1":CONSOLEN,C40:PRINT"ｻﾖｳﾅﾗ  by ﾀｯﾁｬﾝ":END
 730 MUSIC "BOA":GOTO 30
 740 REM ―― ｸﾘｱｰ ――
 750 FOR I=5 TO 22:CURSOR 4,I:PRINT SPACE$(30):MUSIC "R3":NEXT
 760 CURSOR 12,11:PRINT"ROUND CLEAR  !!"
 770 MUSIC"+E4+F1+G3+E+C7+G3+E+A+F+C7+F3+AR0+A3+G+F+ER0+E3+D+CBB+CG7R"
 780 CURSOR 12,13:PRINT "BONUS : ";500-K;" !!"
 790 SC=SC+500-K:CURSOR 8,0:PRINT SC
 800 READ W$:IFW$="E"THENRESTORE1040:GOTO 800
 810 CURSOR 10,15:PRINT"N e x t   S t a g e":MUSIC "R9RR":K=0:R=R+1:GOTO 40
 820 REM ―― ﾀｲﾄﾙ ――
 830 PRINT "     ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■  ■ ■■■■     "
 840 PRINT "     ■■   ■■ ■ ■■ ■  ■■   ■■ ■ ■■       "
 850 PRINT "       ■■ ■■■■ ■■■■  ■■   ■ ■■ ■■ ■     "
 860 PRINT "     ■■■■ ■■    ■ ■ ■■■■ ■  ■ ■■■■     ":PRINT
 870 PRINT "      KEY FUNCTION  &  CHARACTER        ":CURSOR0,9
 880 PRINT "    ┌─┐       ┌─┐                       "
 890 PRINT "    |8| - UP  |5| -     + - TAUCHAN     "
 900 PRINT "    └─┘       └─┘                       "
 910 PRINT "    ┌─┐       ┌─┐       ● - BALL        "
 920 PRINT "    |2| - DOWN| | -                     "
 930 PRINT "    └─┘       └─┘       W - MOSTER      "
 940 PRINT "    ┌─┐       ┌─┐                       "
 950 PRINT "    |4| - LEFT|Z| - /   . - DOT         "
 960 PRINT "    └─┘       └─┘                       "
 970 PRINT "    ┌─┐       ┌─┐       ■ - WALL        "
 980 PRINT "    |6| - RIGHT|X| - \                  "
 990 PRINT "    └─┘       └─┘                       ":PRINT
 1000 PRINT"   HIT (-----) KEY TO GAME START !! "
 1010 MUSIC"+D2+F+A+F+D+F+A+F+C+E+G+E+C+E+G+E+D+F+A+F+D+F+A+F+C+E+G+E+C+E+G+E+A+
G+F+E+G+F+E+D+F+E+D+C+D+E+C2+D7"
 1020 CURSOR8,22:PRINT"SPACE":GETA$:CURSOR8,22:PRINT"SPACE":IFA$=" "THENRETURN
 1030 GOTO 1020
 1040 DATA ■■⇩⇔⇔■■,■⇩⇔■■,⇔■,⇔■⇩⇔■,■■⇩⇔■,■■,■⇩⇔■,■⇩■,■,⇔■⇩⇔⇔■,E
```

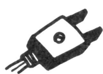
ポシェット告知板 〈第3回エイキチ賞の発表〉（4月受けとり分から）●ショートプログラム部門――PC-6001『PIPELINE』(神奈川県・松本秀敏) JR-200『MADΣ Vol.2』(北海道・千葉和徳) PC-6001mkII『PENTAN』(三重県・前田圭介) FM-7『EXE』(北海道・西嶋三喜) PB-100『ELEVATOR-ACTION』(兵庫県・田中和己) ●1画面プログラム部門――M5『METEOR ZONE』(東京都・島野嘉治)

標準打ちこみタイム
80分

おなじみ、学校の先生が作ったパソピアパズル

DICE
ダイス

FOR PASOPIA7

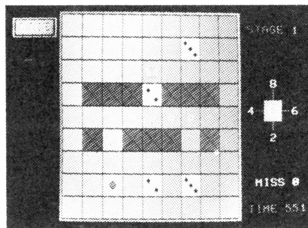


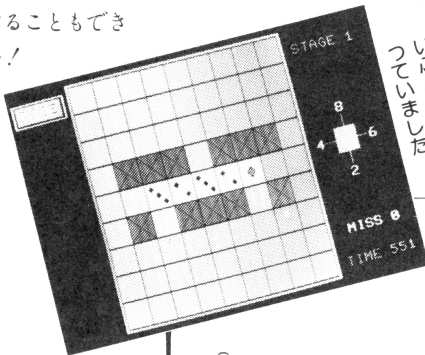
サイコロの目に注意
ダイス式倉庫番

黄色のコマをテンキーで動かして、サイコロを白い小さな四角のところに全部移動させるゲーム。ただし、サイコロは目の数の差が1でないと隣りあうことも、そばを通過することもできないのだ。これがムズい！

ギブアップは[M]。制限時間10分を越えるとミス1。8回ミスでゲームオーバー。また、[E]キーを押し、[・]と[0]キーで面の選択ができる。

リプレイは、リターンキー。





←このパズルはゆみちゃんがずいぶん夢中になっていました

一見かんたんそうな7面、地獄の20面。面作りに苦労しました。

職業柄、問題を作るのはなれていますが、このパズルの問題には苦労しました。1日平均3つくらいずつ作ったので、10日くらいかかったと思います。20面目なんか地獄です。

BY 峠 恒司



■変数リスト

S……面数
A(n,m)……画面の各マスにあるコマの種類
E……ミスの回数
K……コマの種類(番号)
X,Y……動かすコマの座標
X1,Y1……動かすコマの座標増分
KX,KY……コマの表示用座標
X(n),Y(n)……白い四角の座標

■プログラムの説明

10〜 40	初期設定
50〜 170	初期画面設定
180〜 280	ゲーム画面設定
290〜 330	タイム表示
340〜 400	問題選定処理
410〜 430	GIVE UP処理
440〜 460	キー入力処理
470〜 570	左右に移動可能か
580〜 680	上下に移動可能か
690〜 720	完成の判定
730〜 820	面クリア・ゲームオーバー処理
830〜 950	各コマ表示
970〜1200	1〜6のサイコロのパターン読みこみ
1210〜1410	問題のデータ

■チェックポイント

このゲームは面のパズルです。したがって、データを変更することにより、自分で問題を作ることが可能なわけです。問題用のデータは、1220行以降にあり、内容は0が空白、1〜6がそれぞれのサイコロ、7が黄色(自分)のコマ、8が青色のコマ、9が白い四角に対応します。また、白い四角の上に他のコマを置く場合は、A〜Fがそれぞれ1〜6のサイコロに、Gが黄色のコマに対応します。

なお、問題は全部で20問ありますが、作者の一番のお気に入りである7面は一見の価値があると思います。ぜひ、おためしを！

```
10 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
20 DIM X(25),Y(25),K1(300),K2(300),K3(300),K4(300),K5(300),K6(300)
30 FOR CL=0 TO 7:COLOR=(CL,CL):NEXT
40 S=1:FOR M=0 TO 10:FOR N=0 TO 10:A(M,N)=-1:NEXT:NEXT
50 'ｶﾞﾒﾝ
60 COLOR 6:CLS:LINE(11,11)-(53,27),5,B
70 LINE(14,13)-(50,25),1,BF:LOCATE 2,2:PRINT"DICE"
80 LINE(57,5)-(241,189),6,B:LINE(58,6)-(240,188),6,B
90 COLOR 7:LOCATE 34,8:PRINT"8":LOCATE 34,14:PRINT"2"
100 LOCATE 31,11:PRINT"4     6"
110 LINE(257,91)-(294,91),4:LINE(276,73)-(276,109),4
120 KX=267:KY=82:GOSUB 970:GOSUB 940
130 'ﾓﾝﾀﾞｲ
140 FOR M=1 TO 9:FOR N=1 TO 9:B(M,N)=0:NEXT:NEXT
150 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE";S
160 E=0:COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS 0"
170 LINE(59,7)-(239,187),0,BF
180 RESTORE 1220:IF S=1 THEN 200
190 FOR N=1 TO 9*S-9:READ K$:NEXT
200 C=0:FOR N=1 TO 9:READ K$
210 FOR M=1 TO 9:K=VAL(MID$(K$,M,1))
220 D=ASC(MID$(K$,M,1)):IF D>64 THEN K=D-55
230 IF K<9 THEN 250
240 K=K-9:C=C+1:X(C)=M:Y(C)=N:B(M,N)=1
250 IF K=7 THEN X=M:Y=N
260 GOSUB 840:A(M,N)=K:IF K=8 THEN A(M,N)=-1
270 NEXT:NEXT
280 WHILE INKEY$<>"":WEND
290 'ｺﾏﾉ ｲﾄﾞｳ
300 PLAY "O4L16CDEFGFEDL8C":TI=TIME+600
310 COLOR 2:LOCATE 31,22:PRINT USING"TIME ###";TI-TIME:IF TI-TIME>0 THEN 340
320 LINE(100,95)-(196,103),0,BF:LOCATE 13,12:PRINT "TIME OVER!!"
330 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 420
340 C$=INKEY$:IF C$<>"E" THEN 410
350 LINE(112,134)-(186,144),0,BF:GOTO 400
360 J$=INKEY$:IF J$=CHR$(13) THEN 140
370 IF J$="." THEN S=S+1:GOTO 390
380 IF J$="0" THEN S=S-1 ELSE 360
390 IF S=0 THEN S=20 ELSE IF S=21 THEN S=1
400 SOUND 60,5:COLOR 4:LOCATE 15,17:PRINT"STAGE";S:GOTO 360
410 IF C$<>"M" THEN 440
```

勇太 ゆみちゃん

〈DICE〉なんだか知らないうちにこのゲームを1時間やり続けてしまった。はじめはすご〜く簡単だけど、最後のほうは「ん〜」とうなってしまった。"ルービックキューブ"とかいうやつが一時大流行したけど、あれすごーく凝ったなあ。ばかでもちょんでもあれ持って、カチャカチャやっていたもんな〜。あれ持ってないと時代におくれてるみたいだったし、はやくそろえることができる人はスターになれたもんね。でもちょっとやってる姿が暗いけど……。

```
420 E=E+1:COLOR 3:LOCATE 36,19:PRINT E
430 IF E=8 THEN 800 ELSE PLAY"O2L4C":GOTO 170
440 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
450 IF X1+Y1=0 THEN 310
460 IF X1=0 THEN 580
470 IF A(X+X1,Y)<1 THEN 540
480 IF A(X+2*X1,Y)<>0 THEN 540
490 IF ABS(A(X+3*X1,Y)-A(X+X1,Y))<>1 AND A(X+3*X1,Y)>0 THEN 540
500 IF ABS(A(X+2*X1,Y-1)-A(X+X1,Y))<>1 AND A(X+2*X1,Y-1)>0 THEN 540
510 IF ABS(A(X+2*X1,Y+1)-A(X+X1,Y))<>1 AND A(X+2*X1,Y+1)>0 THEN 540
520 M=X+X1:N=Y:K=0:GOSUB 840
530 M=X+2*X1:N=Y:K=A(X+X1,Y):GOSUB 840:SWAP A(X+2*X1,Y),A(X+X1,Y)
540 IF A(X+X1,Y)<>0 THEN 310
550 M=X:N=Y:K=0:GOSUB 840
560 M=X+X1:N=Y:K=7:GOSUB 840:SWAP A(X+X1,Y),A(X,Y)
570 GOTO 680
580 IF A(X,Y+Y1)<1 THEN 650
590 IF A(X,Y+2*Y1)<>0 THEN 650
600 IF ABS(A(X,Y+3*Y1)-A(X,Y+Y1))<>1 AND A(X,Y+3*Y1)>0 THEN 650
610 IF ABS(A(X-1,Y+2*Y1)-A(X,Y+Y1))<>1 AND A(X-1,Y+2*Y1)>0 THEN 650
620 IF ABS(A(X+1,Y+2*Y1)-A(X,Y+Y1))<>1 AND A(X+1,Y+2*Y1)>0 THEN 650
630 M=X:N=Y+Y1:K=0:GOSUB 840
640 M=X:N=Y+2*Y1:K=A(X,Y+Y1):GOSUB 840:SWAP A(X,Y+2*Y1),A(X,Y+Y1)
650 IF A(X,Y+Y1)<>0 THEN 310
660 M=X:N=Y:K=0:GOSUB 840
670 M=X:N=Y+Y1:K=7:GOSUB 840:SWAP A(X,Y+Y1),A(X,Y)
680 X=X+X1:Y=Y+Y1
690 'ｶﾝｾｲｶ?
700 J=0
710 J=J+1:IF J>C THEN 740
720 IF A(X(J),Y(J)) MOD 7=0 THEN 310 ELSE 710
730 'ｵﾜﾘ
740 S=S+1:PLAY"O3T120L16AP16AP32AP16L8AP8","O4T120L16EP16EP32EP16L8EP8"
750 PLAY"O3T120L16A#P16AP32A#P16L4A","O4T120L16FP16EP32FP16L4E"
760 FOR H=0 TO 3:FOR CL=7 TO 3 STEP -1:COLOR=(3,CL):FOR I=0 TO 200:NEXT:NEXT:NEX
T
770 IF S<21 THEN 140
780 CLS:PLAY"O5P4L16GP8GP8GP8O6L4C"
790 LOCATE 13,12:PRINT"<< THE END >>":END
800 S=1:PLAY"O3L16ECL4EL16DCO2BL8BO3CL2O2A","O2L16ECL4EL16DCO1BL8BO2CL2O1A"
810 COLOR 2:LINE(100,95)-(196,103),0,BF:LOCATE 13,12:PRINT "GAME OVER!!"
820 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 140 ELSE 820
830 'ｺﾏ
840 KX=20*M+40:KY=20*N-12
850 ON K+1 GOTO 860,880,890,900,910,920,930,940,950
860 LINE(KX,KY)-(KX+18,KY+18),3,BF:IF B(M,N)=0 THEN RETURN
870 LINE(KX+7,KY+7)-(KX+11,KY+11),7,B:RETURN
880 PUT@(KX,KY),K1,PSET:RETURN
890 PUT@(KX,KY),K2,PSET:RETURN
900 PUT@(KX,KY),K3,PSET:RETURN
910 PUT@(KX,KY),K4,PSET:RETURN
920 PUT@(KX,KY),K5,PSET:RETURN
930 PUT@(KX,KY),K6,PSET:RETURN
940 LINE(KX,KY)-(KX+18,KY+18),6,BF:LINE(KX+5,KY+5)-(KX+13,KY+13),5,B:RETURN
950 LINE(KX,KY)-(KX+18,KY+18),1,BF:LINE(KX,KY)-(KX+18,KY+18),0:LINE(KX+18,KY)-(K
X,KY+18),0:RETURN
960 '
970 GOSUB 1200:CIRCLE(KX+9,KY+9),3,0:PAINT(KX+9,KY+9),2,0
980 GET@(KX,KY)-(KX+18,KY+18),K1
990 GOSUB 1200:CIRCLE(KX+5,KY+5),2,0:PAINT(KX+5,KY+5),0,0
1000 CIRCLE(KX+13,KY+13),2,0:PAINT(KX+13,KY+13),0,0
1010 GET@(KX,KY)-(KX+18,KY+18),K2
1020 GOSUB 1200:CIRCLE(KX+4,KY+4),2,0:PAINT(KX+4,KY+4),0,0
1030 CIRCLE(KX+9,KY+9),2,0:PAINT(KX+9,KY+9),0,0
1040 CIRCLE(KX+14,KY+14),2,0:PAINT(KX+14,KY+14),0,0
1050 GET@(KX,KY)-(KX+18,KY+18),K3
1060 GOSUB 1200:CIRCLE(KX+4,KY+4),2,0:PAINT(KX+4,KY+4),0,0
1070 CIRCLE(KX+14,KY+4),2,0:PAINT(KX+14,KY+4),0,0:CIRCLE(KX+4,KY+14),2,0:PAINT(K
X+4,KY+14),0,0
1080 CIRCLE(KX+14,KY+14),2,0:PAINT(KX+14,KY+14),0,0
1090 GET@(KX,KY)-(KX+18,KY+18),K4
1100 GOSUB 1200:CIRCLE(KX+4,KY+4),2,0:PAINT(KX+4,KY+4),0,0
1110 CIRCLE(KX+14,KY+4),2,0:PAINT(KX+14,KY+4),0,0:CIRCLE(KX+4,KY+14),2,0:PAINT(K
X+4,KY+14),0,0
1120 CIRCLE(KX+14,KY+14),2,0:PAINT(KX+14,KY+14),0,0:CIRCLE(KX+9,KY+9),2,0:PAINT(
KX+9,KY+9),0,0
1130 GET@(KX,KY)-(KX+18,KY+18),K5
1140 GOSUB 1200:CIRCLE(KX+4,KY+4),2,0:PAINT(KX+4,KY+4),0,0
1150 CIRCLE(KX+4,KY+9),2,0:PAINT(KX+4,KY+9),0,0:CIRCLE(KX+4,KY+14),2,0:PAINT(KX+
4,KY+14),0,0
1160 CIRCLE(KX+14,KY+4),2,0:PAINT(KX+14,KY+4),0,0:CIRCLE(KX+14,KY+9),2,0:PAINT(K
X+14,KY+9),0,0
1170 CIRCLE(KX+14,KY+14),2,0:PAINT(KX+14,KY+14),0,0
1180 GET@(KX,KY)-(KX+18,KY+18),K6
1190 RETURN
1200 LINE(KX,KY)-(KX+18,KY+18),7,BF:RETURN
1210 'ﾓﾝﾀﾞｲﾉ ﾃﾞｰﾀ
1220 DATA 000000000,002070300,000000000,088808880,009999900,080888080,000000000,
001020300,000000000
1230 DATA 000070000,010000040,000989000,005989600,008888800,004989500,000989000,
020000030,000000000
1240 DATA 700000008,080000080,008303800,002999200,003999300,000999400,008120800,
080000080,800000000
1250 DATA 000000000,000000000,019900400,029900300,039999400,020099500,030000400,
000070000,000000000
1260 DATA 000000000,000000000,000323000,001999400,002999500,003999400,000070000,
000000000,000000000
1270 DATA 000000000,000000000,000123000,004070500,040030050,880808888,000000000,
009999990,000000000
1280 DATA 080087080,088090080,080180080,080090880,080583080,088090080,080082080,
080090880,080080080
1290 DATA 700000000,001040200,008888800,009999800,058888850,008999900,008888800,
006030200,000000000
1300 DATA 000070000,010202010,003040300,000030000,000000000,000000000,008909800,
008999800,008999800
1310 DATA 000000000,008000800,008030800,008123800,099999990,008234800,008070800,
008000800,000000000
1320 DATA 888888888,000070000,818888828,000000000,000999900,000300000,808888848,
000000000,888888888
1330 DATA 000070000,088818880,080000080,080898080,0109C9030,080898080,080000080,
088828880,000000000
1340 DATA 000000000,001234500,000999900,020999920,030999930,040999940,070000000,
001234300,000000000
1350 DATA 000000000,020838030,019000900,080898080,040999050,080898080,009000970,
020838010,000000000
1360 DATA 888888888,800080008,808000808,8001B3008,800BGB008,8003B1008,808000808,
800080008,888888888
1370 DATA 010203040,099999990,000000000,000010000,002323200,000407000,000000000,
000000000,000000000
1380 DATA 000000000,008040300,018080800,098080890,098682890,098080890,008080850,
007000800,000000000
1390 DATA 000000000,000321000,030090000,010999030,029999920,030999030,000090070,
000123000,000000000
1400 DATA 000000000,084828580,030090000,080898080,049999950,080898080,000090010,
083878280,000000000
1410 DATA 000000000,001232100,027999010,039B9B920,0299A9930,019B9B920,020999010,
001232100,000000000
```

ポシェット告知板

〈第3回エイキチ賞の発表〉FM-7『らんでぃんぐ げえむ』(兵庫県・岡田勇二) PC-6001『HAMMER THROW』(滋賀県・土方次郎)●ハーフプログラム部門――PC-6001『KEY BOARD』(愛知県・尾崎陽一)――以上はテクノポリス8月号で発表したものです。本誌には、コメントがついていますので、参考にしてくださいネ！ まだまだつづく！ キミの名前はどこにあるかな？ 目を皿のようにして見てね。

標準打ちこみタイム

60分

アミダ線上のおむすび分どり合戦！

おむすびコロリン

FOR JR-200



トムソンだけがアミダを改造できるのだ

見たとおり、プレイゾーンはあみだくじ。キミの動かすトムソンの目的は息子のジャック（トムソンを小さくしたようなキャラクタ）におむすびを5つ食べさせること。ただし大口とアミダのガケに注意。ジャックはアミダどおりに動いていくので、トムソンであるキミは、Z、Xで左右にバーをつぎたしたり、はずしたりして誘導しよう。

大口の食べたおむすびは大口をガケに落とすとはきだされる。ジャック3回アウトかトマソン一回アウトで終了。

■変数リスト

SC……スコア
JA……ジャックの数
RO……ラウンド
SP……がけの数
BA……バーの数
TX,TY……トムソンの座標
JX,JY……ジャックの座標
MX,MY……大口の座標
BF……大口が持っているおむすびの数
OM……おむすびの数
Q……キー入力
TI……タイム

■プログラムの説明

100～ 240　初期設定
250～ 360　画面設定
370～ 740　トマソン移動処理
750～1030　ジャック移動処理
1040～1060　ジャックのケガ(ミス)処理
1070～1150　ゲームオーバー
1160～1170　スコア表示
1180～1380　キャラクタ定義

■チェックポイント

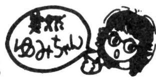
たいへんおもしろいゲームですが、ちょっとむずかしくて、なかなか面クリアできません。そこで、トムソンがもてるBARの数を無制限（といっても、画面に表示されているだけ）にとれるようにしてみます。

520行のBF＜＞0　ORを消去
530行のBF＝1をBF＝BF＋1
570行のBF＜＞1をBF＝0
580行のBF＝OをBF＝BF－1

にそれぞれ変更してみてください。

（エイキチ）

```
100 COLOR 0,7,0:CLS:POKE $CA00,7:POKE 0,0:RANDOMIZE:CLEAR $5000
110 DIM CH$(9),GA(8,11):GOSUB 1190
120 SC=0:JA=3:RO=1:SP=1:BA=9.5:DF=0
130 TX=5:TY=1:JX=4:JY=1:MX=(MOD(RO,2)=0)*7+1:MY=1
140 BF=0:OM=5:MC=0:OF=0:IN=0:DM=0:DC=0:TI=300-RO*20*(S<6):ST=2:DJ=0
150 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 11:GA(I,J)=1:NEXT:NEXT:GA(4,1)=2:GA(5,1)=3
160 FOR I=1 TO INT(SP):A=INT(RND(1)*8+1):B=GA(A,11):GA(A,11)=4:I=I-(B=4):NEXT
170 FOR I=1 TO INT(BA)
180 A=INT(RND(1)*7+1):B=INT(RND(1)*11+1)
190 IF GA(A,B)<>1 OR GA(A+1,B)<>1 THEN 180
200 GA(A,B)=2:GA(A+1,B)=3:NEXT
210 FOR I=1 TO 5
220 A=INT(RND(1)*8+1):B=INT(RND(1)*8+4)
230 IF GA(A,B)<>1 THEN 220
240 GA(A,B)=5:NEXT
250 COLOR ,,0:CLS
260 COLOR 1:LOCATE 2,0:PRINT "SCORE":COLOR 5:LOCATE 10,0:PRINT "JUCK"
270 COLOR 2:LOCATE 17,0:PRINT "HI-SC":COLOR 6:LOCATE 25,0:PRINT "ROUND"
280 GOSUB 1170:COLOR ,,0:PRINT SPC(5);JA;SPC(1);
290 PRINT RIGHT$("      "+STR$(HI),6);SPC(3);RIGHT$("     "+STR$(RO),5)
300 COLOR 4,,1:CH$(0)="":FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 11
310 COLOR 4-(GA(I,J)=5)*4:LOCATE I*4-3,J*2:PRINT CH$((GA(I,J)+4)*(GA(I,J)<>4));
320 COLOR 4:LOCATE I*4-1,J*2:PRINT CH$((GA(I,J)=2)*8);
330 NEXT:NEXT:CH$(0)="  "+CH$+"  "
340 COLOR 1:LOCATE 17,2:PRINT CH$(1);:COLOR 5:LOCATE 13,2:PRINT CH$(4);
350 COLOR 2:LOCATE MX*4-3,2:PRINT CH$(2);
360 PICK Q:IF Q=0 THEN 360
370 REM ●●● MAIN LOOP ●●●
380 IF TI=99 THEN FOR J=1 TO 3:SOUND 200,10:NEXT:ST=1
390 IF TI THEN 420
400 A=INT(RND(1)*8+1):B=INT(RND(1)*11+1)
405 IF GA(A,B)<>1 OR PEEK($C0FD+A*4+B*$40)<>$1A THEN 420
410 GA(A,B)=4:LOCATE A*4-3,B*2:PRINT CH$(0);:SOUND 100,20
420 FOR I=1 TO 6
430 REM ●●● MOVE TOMSON ●●●
440 PICK Q:TI=TI-(TI>0)
450 VX=(Q=$1C)*(TX<8)-(Q=$1D)*(TX>1):VY=(Q=$1F)*(TY<11)-(Q=$1E)*(TY>1)
460 IF ABS(VX) AND GA(TX,TY)=2+(Q=$1D) OR ABS(VY) AND GA(TX,TY+VY)<>4 THEN 490
470 BX=(Q=$78)*(TX<8)-(Q=$7A)*(TX>1):IF ABS(BX) THEN 520
480 GOTO 510
490 COLOR 4-(GA(TX,TY)=5)*4:LOCATE TX*4-3,TY*2:PRINT CH$(GA(TX,TY)+4);
500 TX=TX+VX:TY=TY+VY
510 COLOR 1:LOCATE TX*4-3,TY*2:PRINT CH$(1);:GOTO 620
520 IF BF<>0 OR GA(TX,TY)<>2+(BX=-1) OR GA(TX+BX,TY)<>2+(BX=1) THEN 570
530 GA(TX,TY)=1:GA(TX+BX,TY)=1:BF=1
540 COLOR 4:LOCATE (TX+BX)*4-3,TY*2:PRINT CH$(5);
550 LOCATE (TX+BX)*4-3-BX*2,TY*2:PRINT CH$(0);
560 FOR J=1 TO 5:SOUND 500,1:NEXT:GOTO 510
570 IF BF<>1 OR GA(TX,TY)<>1 OR GA(TX+BX,TY)<>1 THEN 620
580 GA(TX,TY)=2+(BX=-1):GA(TX+BX,TY)=2+(BX=1):BF=0
590 COLOR 4:LOCATE (TX+BX)*4-3,TY*2:PRINT CH$(6+(BX=1));
600 COLOR 4:LOCATE (TX+BX)*4-3-BX*2,TY*2:PRINT CH$(8);
610 FOR J=1 TO 5:SOUND 500,1:NEXT
620 IF TX=MX AND TY=MY AND IN=0 THEN DF=1:JA=1:GOTO 1050
630 IF PEEK($32)=0 THEN PLAY "B",,$7000,$7004
640 IF MOD(I,3)=0 THEN GOSUB 760
660 IF GA(JX,JY)=4 OR JX=MX AND JY=MY AND IN=0 THEN 1050
670 IF CL=0 THEN 710
680 FOR I=$32 TO $35:POKE I,0:NEXT:CL=0
690  FOR I=1 TO 3:FOR J=1000 TO 1500 STEP 50:SOUND J,1:NEXT:NEXT
700 FOR I=1 TO 10:SC=SC+100:GOSUB 1170:SOUND 500,5:NEXT:GOTO 130
710 IF MOD(I,ST)=0 THEN GOSUB 850
730 IF JX=MX AND JY=MY AND IN=0 THEN 1050
735 IF TX=MX AND TY=MY AND IN=0 THEN DF=1:JA=1:GOTO 1050
740 NEXT:GOTO 380
```



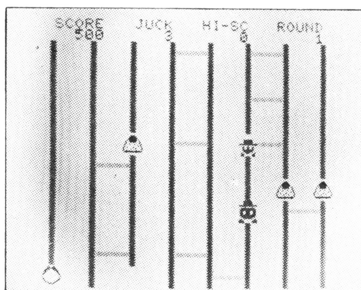
〈おむすびコロリン〉おむすびのごまといい大きなくちといいなんかまるでゆみがでかいくちでおむすびを食べてるような感じだなあ。えーと、はっきりいっちゃうけど、ゆみのくちはでかいです。で、もって、くちがでかい人というのは、自分のげんこつがはいってしまうらしい。編集室のすみで、いっしょうけんめいにいれようとしたけれど、残念ながらげんこつは、ゆみのくちの中に納めることはできませんでした。あーよかった。ふつーのくちで……。

採用されるなんて夏いちばんの思い出。未来を夢見る17歳のプログラマーのタマゴ

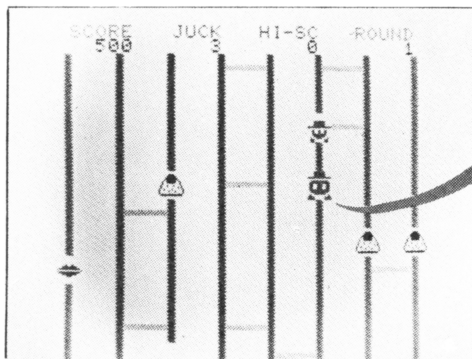
BY PIERROT



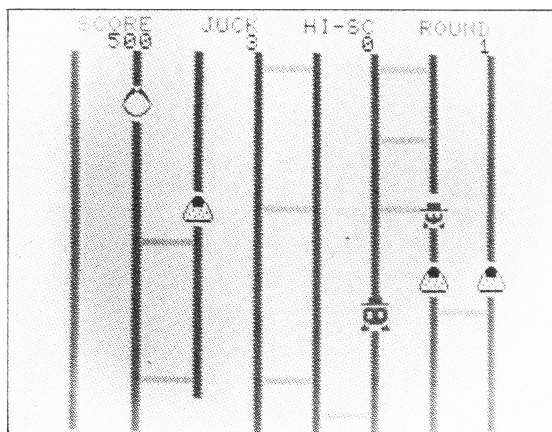
夏休みの宿題なんか9月にはいってからで十分さとうそぶいて、ゲームを作ったり、バイトしたりして、てきとーに夏もしていますが、いやあなんてすごい！　思わず、この夏いちばんのできごとだろう。これで先輩にサンフィルグレープおごってもらえるのさ。



←横棒をおいて、トムソンは下へ。ジャックはすなおにアミダをたどって右へ行く



↑大きいのがトムソン。今、息子のジャックを右の棒へ移らせようとしている。そこにおむすびがあるのだ



↑左上の大口は、今のところ影響ないけれど、これからだんだんうるさくなってくる。ガケもどんどん増えてくるぞ


```
750 REM ●●● MOVE JACK ●●●
760 COLOR 4-(GA(JX,JY)=5)*4:LOCATE JX*4-3,JY*2:PRINT CH$(GA(JX,JY)+4);
770 IF DJ THEN DJ=0:GOTO 790
780 ON GA(JX,JY) GOTO 790,840,840
790 JY=JY*(JY<11)+1
800 COLOR 5:LOCATE JX*4-3,JY*2:PRINT CH$(4);:IF GA(JX,JY)<>5 THEN RETURN
810 GA(JX,JY)=1:SOUND 1700,2:SOUND 2000,3:SC=SC+INT(TI/10)*10:GOSUB 1170
820 OM=OM-1:IF OM THEN RETURN
830 RO=RO+1:SP=SP+.5*(SP<4):BA=BA-(BA=4):CL=1:RETURN
840 JX=JX+1-(GA(JX,JY)=3)*2:DJ=1:COLOR 5:LOCATE JX*4-3,JY*2:PRINT CH$(4);:RETURN
850 IF IN=0 THEN 880
860 IN=IN-1:IF IN THEN RETURN
870 GOTO 1030
880 COLOR 4-(GA(MX,MY)=5)*4:LOCATE MX*4-3,MY*2:PRINT CH$(GA(MX,MY)+4);
890 NC=NOT NC:IF DM THEN DM=0:GOTO 910
900 ON GA(MX,MY) GOTO 910,1020,1020
910 MY=MY*(MY<11)+1:IF MY<>1 THEN 930
920 DC=DC+1:IF DC=5 THEN DC=0:MX=MOD(MX,8)+1
930 COLOR 2:LOCATE MX*4-3,MY*2:PRINT CH$(2+NC);:IF GA(MX,MY)<>4 THEN 1000
940 FOR J=1 TO 5:SOUND 700,1:NEXT:LOCATE MX*4-3,MY*2:PRINT CH$(0);
950 IF OF=0 THEN 990
960 A=INT(RND(1)*8+1):B=INT(RND(1)*8+4)
970 IF GA(A,B)<>1 OR PEEK($C0FD+A*4+B*$40)<>$1A THEN 960
980 COLOR 0:LOCATE A*4-3,B*2:PRINT CH$(9);:GA(A,B)=5:OF=OF-1
990 IN=30:DC=0:MY=1:MX=MOD(SC,8)+1:SC=SC+(OF+(OF<>0))^3*20+10:GOSUB 1170:RETURN
1000 IF GA(MX,MY)<>5 THEN RETURN
1010 FOR J=1 TO 3:SOUND 700,1:NEXT:GA(MX,MY)=1:OF=OF+1:RETURN
1020 MX=MX+1-(GA(MX,MY)=3)*2:DM=1
1030 COLOR 2:LOCATE MX*4-3,MY*2:PRINT CH$(2+NC);:RETURN
1040 REM ●●● GOT HURT ●●●
1050 FOR I=$32 TO $35:POKE I,0:NEXT
1060 FOR I=850 TO 450 STEP -10:SOUND I,1:NEXT:JA=JA-1:IF JA THEN 130
1070 REM ●●● GAME OVER ●●●
1080 COLOR 0,,0:IF DF=0 THEN LOCATE 12,1:PRINT JA
1090 FOR I=1 TO 3:SOUND 500,10:NEXT:IF HI<SC THEN HI=SC
1100 COLOR 2:LOCATE 0,7:PRINT "  ┌─┐┌─┬┐┌┬┬─┐    ┌┬─┬┬─┬┬─┐ "
1110 PRINT "  │┐├┤││││├┤   ││││├┤ ├┬┤ "
1120 PRINT "  └─┴┴ ┴┴└┴┴─┘   └─┘└┴─┴┴┴└┘ "
1130 LOCATE 9,15:PRINT "PUSH [SPC] KEY"
1140 PICK Q:IF Q=$20 THEN 120
1150 GOTO 1140
1160 REM ●●● PRINT SCORE ●●●
1170 COLOR 0,,0:LOCATE 1,1:PRINT RIGHT$("      "+STR$(SC),6);:COLOR ,,1:RETURN
1180 REM ●●● MAKE CHR. ●●●
1190 FOR I=$C000 TO $C0E7:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
1200 CH$=CHR$($1D)+CHR$($1D)+CHR$($1F)
1210 FOR I=1 TO 9:READ CH$(I):READ A$:CH$(I)=CH$(I)+CH$+A$:NEXT:RETURN
1220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0F,0F,0F,FF,00,3F,7F,73
1230 DATA F0,F0,F0,FF,00,FC,FE,CE,73,73,7F,3F,0F,60,F8,F8
1240 DATA CE,CE,FE,FC,F0,06,1F,1F,00,06,0F,1E,38,30,60,40
1250 DATA 00,60,F0,78,1C,0C,06,02,80,40,60,30,1C,07,00,00
1260 DATA 01,02,06,0C,38,E0,00,00,00,00,00,00,00,06,1F,7F
1270 DATA 00,00,00,00,00,60,F8,FE,80,7F,1F,03,00,00,00,00
1280 DATA 01,FE,F8,C0,00,00,00,00,00,00,00,00,0F,0F,0F,FF
1290 DATA 00,00,00,00,F0,F0,F0,FF,00,19,19,1F,0F,23,38,38
1300 DATA 00,98,98,F8,F0,C4,1C,1C,00,00,03,07,0F,17,27,20
1310 DATA 00,00,C0,E0,F0,E8,E4,04,44,40,90,82,80,7F,00,00
1320 DATA 42,0A,81,21,01,FE,00,00,07,03,07,03,07,03,57,AB
1330 DATA C0,E0,C0,E0,C0,E0,D5,EA,57,03,07,03,07,03,07,03
1340 DATA D5,E0,C0,E0,C0,E0,C0,E0,C0,E0,C0,E0,C0,E0,C0,E0
1350 DATA 07,03,07,03,07,03,07,03,55,00,00,00,00,00,00,00
1360 DATA 00,00,00,00,00,00,55,AA
1370 DATA '!"',"#$","%&","'(",")*","+,","-.","/0"
1380 DATA ":9",":9",":6",":8","59","79","<<",";;","12","34"
```

ポシェット告知板

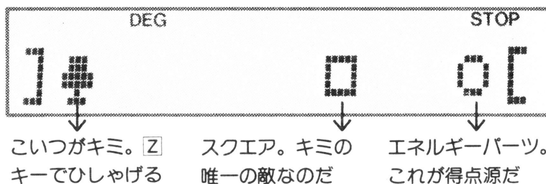
〈第4回エイキチ賞の発表〉(5月受けとり分から) ●ショートプログラム部門――PB-100『HYPER TOWER』(静岡県・佐藤和寿) X1『Mr. PCG』(大阪府・高玉圭樹) MSX『MS-X』(埼玉県・吾妻登志也) MSX『おっとっとりーくん』(大阪府・真鍋武志) 1画面プログラム部門――FM-7『STAR SHIP』(北海道・石田博人) FM-7『STAR SHIP』(兵庫県・筒井啓介) PC-6001mkII『パピコン時計』(東京都・坪田大介)

標準打ちこみタイム
20分

スクエアをかわしてエネルギーパーツ獲得！

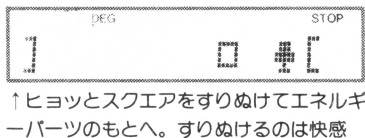
スクエア
SQUARE

FOR PB-100/110/100F PBファミリー



←やられても、CONT [Y/N] でYを入力すればその面からつづけてリプレイできる！

こいつがキミ。Z キーでひしゃげる　スクエア。キミの唯一の敵なのだ　エネルギーパーツ。これが得点源だ



↑ヒョッとスクエアをすりぬけてエネルギーパーツのもとへ。すりぬけるのは快感



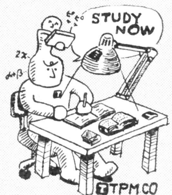
スクエアの真横で、ひしゃげる楽しさ

♣を1、3キーで動かして、右端にあるエネルギーパーツ（○）を取ってもどってくるゲーム。ただし、スクエア（□）にぶつかるとアウト。こいつをよけるには横にきた瞬間にZキーを押しつづける！　すると、♣が＿に変わるのだ。この、ひしゃげるテクニックがこのゲームのおもしろさなのだ。

BY TPM.CO

2つきたボツ通知に闘志をかりたてられたってか。東村山でシコシコ作りだめする高校3年生

採用ありがとうございます。このまえ、ボツ通知が2つきたところで、闘志をかりたてられ、ボウボウと燃えていたところでした。応援してくれた小平高のみんな！ ありがとう！ 編集部のみなさん、これからもまた、たまった作品を送りこむので、ヨロシク！（編集部注・カスお断り）



■変数リスト
- A, B, C……各“□”の座標
- D, E, F……各“□”の移動量
- G……その面に出る“□”の数－1
- H……しゃがみカウント
- I ……ループ用
- J,K,L,M,N,O,P,Q,R,S,T,U……ブロックフラグ
- V……ループ用
- W$,Z$……表示用、またはデータ変換用
- X……自分の位置
- Y……面数
- Z(1)……パーツをとったかどうか

■プログラムの説明

10	タイトル表示
15	変数設定、ステージデータ読みこみ、ステージ表示
16～ 17	ブロックフラグ設定
20～ 30	ステージデータを各“□”の変数に変換
31～ 42	自分の動き処理
43～ 50	“□”の動き処理
65	自分のしゃがむ処理
66	“□”の数に応じてWAIT
67	コンティニュープレイ
70	面数表示、面数に応じてステージデータ読みこみ
71～ 80	ステージデータ
81	END表示

■注意
DEFM1 をしてからはじめてください。

```
 10 PRINT " □ SQUARE □":Y=0
 15 X=1:Z(1)=1:GOSUB 70:PRINT CSR 0;"]
       [";
 16 FOR I=0 TO 11:J(I)=0:NEXT I
 17 J(0)=1:J(11)=1
 20 FOR I=1 TO G+1:Z$=MID(I*3-2,2):W$=MI
D(I*3,1):A(I-1)=VAL(Z$)
 30 D(I-1)=VAL(W$)-1:J(A(I-1))=1:NEXT I:
J(0)=1:J(11)=1
 31 IF H≠-1 THEN 36
 32 IF J(X)=1;PRINT CSR 4;"OVER","UNTIL:
";Y:GOTO 67
 33 PRINT CSR X;" ";
 34 IF KEY ="3";IF J(X+1)=0;X=X+1:IF X=1
0;Z(1)=0
 35 IF KEY ="1";IF J(X-1)=0;X=X-1:IF Z(1
)=0;IF X=1 THEN 15
 36 IF KEY ="Z";IF H=-1;H=1
 37 H=H-SGN (1+H):W$="♣":IF H≠-1;W$="_"
 38 Z$="○":IF Z(1)=0;Z$=" "
 42 PRINT CSR X;W$;CSR 10;Z$;
 43 FOR I=0 TO 2:IF I>G THEN 65
 44 IF X≠A(I);PRINT CSR A(I);" ";
 45 J(A(I))=0:V=A(I):A(I)=V+D(I):IF J(A(
I))=1;D(I)=-D(I):A(I)=V
 50 J(A(I))=1:PRINT CSR A(I);"□";
 65 NEXT I:IF KEY ="Z";IF H=-1;IF J(X)=0
;H=1
 66 FOR V=1 TO (2-G)*5:NEXT V:GOTO 31
 67 INPUT "CONT[Y/N]",W$:IF W$="Y";Y=Y-1
:GOTO 15
 68 GOTO 10
 70 Y=Y+1:PRINT CSR 2;"SCINE:";Y;:FOR V=
1 TO 100:NEXT V:GOTO 70+Y
 71 G=0:$="090":RETURN
 72 G=0:$="050":RETURN
 73 G=1:$="022090":RETURN
 74 G=1:$="080092":RETURN
 75 G=1:$="060080":RETURN
 76 G=1:$="060072":RETURN
 77 G=2:$="072080092":RETURN
 78 G=2:$="042062082":RETURN
 79 G=2:$="022062092":RETURN
 80 G=2:$="062070080":RETURN
 81 PRINT CSR 2;"THE END":END
```

黄帝 ゆみちゃん

〈SQUARE〉正方形につぶされないようにすることからこのタイトルがついたんだね。東京六本木にSQUAREビルというディスコやパブが入っている建物がある。よく高校生のころ行ったけど、この1、2年はまったく足をのばしていない。ディスコへ行って踊っていると息が続かないというのは21歳の娘が言うセリフじゃないけど、本音である。これがもし、あっちゃんだったりするとどうき、息ぎれ、めまいが生じる。ユンケル黄帝液もここまではきかない。

標準打ちこみタイム
15分

PBをタテにして、ヒュルヒュルパタパタ!!

プルバルーン

FOR PB-100/110/100F PBファミリー

バラストに気をつけて！ 3キーだよお

DEG

STOP

ブツブツ。なんでこんなことを……ブツブツ 1 1 1 1



ウチワで気球をあおぐパンプネコ！

最近、テクポリの売上が非常によいために、ジャマ森さん(以下Ｊ氏)が気球にのって町中に広告をまくことにした。しかし、エイキチもいっしょにのせて気球にのったために、なかなか浮かんでくれない！　そこでＪ氏、パンプにいうには「おい、パンプ。このウチワで気球をあおいでくれたらウーロン茶半年分やるぜ」

もちろん、パンプはひきうけてパタパタパタ……。でも、ときどきバラストがおちてくるのでカサでよけなくちゃいけない。

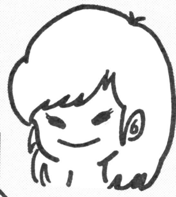
1キーでウチワ、3キーでカサ（一定時間開く）。

気球が落ちてしまったり、バラストにあたるとボツ。

BY 宮岡宏司

机のなかを整理していたら、ＰＢ-100を発掘してしまった高２

PB-100とは『mini XEVIOUS』が掲載された時点で縁を切ろうと思っていたのだが、『FOR PB SPECIAL』の発売と、このプログラムの採用でもってまだ縁を切れそうにない。ところでPB-100Fってどこが違うの？







```
 10 PRINT "PULL・BALLOON":VAC
 15 D=15:C=-1
 25 PRINT
 30 PRINT CSR B;"(>o";CSR 11;"*";:IF D≦1
1;PRINT CSR D;"・";
 40 IF C≧0;PRINT CSR 10;"←";:GOTO 50
 45 IF D=11 THEN 120
 50 IF B≧8;PRINT CSR 10;"o";:GOTO 120
 60 E$=KEY :IF E$≠"";GOSUB 150
 70 B=B+.5:C=C-1:D=D+1:G=G+10
 80 IF D<12 THEN 25
 90 A=INT (RAN#*4):IF A=0;D=INT B+3
 100 GOTO 25
 120 FOR F=0 TO 10:PRINT CSR 11;"+";:GOS
UB 170
 130 PRINT CSR 11;"*";:GOSUB 170:NEXT F
 140 STOP :PRINT "SCORE=";G:GOTO 10
 150 IF E$="1";GOSUB 160:RETURN
 155 GOSUB 180:RETURN
 160 IF C<0;FOR F=10 TO B+3 STEP -1:PRIN
T CSR F;"(";:NEXT F:GOSUB 190
 170 RETURN
 180 C=5:RETURN
 190 B=B-1.5:IF B<0;B=0
 200 RETURN
```

■変数リスト

A……乱数
B……気球の位置
C……かさのカウンター
D……バラストの位置
E$……KEY入力用
F……FORループ用
G……スコア

■プログラムの説明

10	タイトル、変数クリア
15	初期設定
25	画面消去
30	画面表示
40	かさの表示
45	バラストあたり判定
50	気球墜落判定
60	KEY入力
70	気球、バラスト、かさのWAIT、得点のカウンタ
80	バラスト有無の判断
90	バラスト発生
100	メインルーチンEND
120〜130	パンプネコのジタバタ
140	スコア表示
150〜165	KEY入力による分岐
160〜170	うちわでパタパタ
180	かさのカウンターをONにする
190〜200	気球の上昇



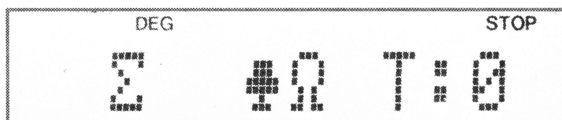
〈プルバルーン〉縦にして見ると雰囲気がでるね。えーと、このゲームをやって見せてくれたのはまさいちろーです。まさいちろーは、今、目の前であのダンプ松本が宣伝している『たこやきラーメン』を食べています。彼の食生活はおもしろいです。ある時はカレパン、ある時はカップラーメン、そしてまたある時は食パンのみみ（これはなじみのパン屋さんに行ってわけてもらうそうです）を食べるのです。お〜い！　しっかり生きろよ。

標準打ちこみタイム
40分

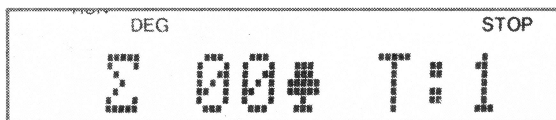
秘密書類を印刷するキミ、忍びよる敵スパイ！

THE!(ザ)印刷！

FOR PB-100/110/100F | プラス増設RAM PBファミリー



↑さあ、印刷開始！Eキーを押せっ押せっ。左端にじっとしているイヤな奴は、敵のスパイ。なんか間が抜けてるけど、印刷物がこいつのところにくると¼の確率で書類を奪われるぞ！



↑次々に出てくる印刷物（0）。そろそろ、敵スパイのことを気にしたほうがいいみたい。インクはたりてるかな。十分にないと、スパイとも戦えないし、プリントもうまくいかないぞ



↑いよいよスパイと戦うときがきた。Zキーでインク攻撃。みごと、命中！



ミスプリントに気をつけつつ、敵と戦う

キミ(♣)は印刷機(Ω)のところで印刷機を回すのが主な役目。ひたすらEを押しつづけよう。キミの左に出るのがプリント。"0" ならOKだけど、"O" だとインク不足。まずこのミスプリを−キーで取り除き、そしてたな(T)のところでインクを取り（＊）、印刷機にもどって補充（C）しなくちゃいけないのだ。左右の移動は、4、6キーだ

"■" が出たら、インクが多すぎる。とりあえず取り除いて様子を見よう。敵スパイ(Σ)がきたら危険。Zキーを押せばインクが投げられる。でも一定量のインクがないとだめ。ミス3回でゲームオーバー。

```
P 0
 10 D=RAN#*21+40:G=5:T=0:B=1:F$="":W=40:
P$=" ":R=1:V=0:J=0
 15 M=0:Q=0:U=0:Y=30:L$=" ":I=6
 20 $="The INSATSU":A=11:GOSUB 50
 30 $="HI.SC=":A=6:GOSUB 50:PRINT H;:GOS
UB 500
 40 $="Name:"+N$:A=5+LEN(N$):GOSUB 50
 45 $="HI.PR=":A=6:GOSUB 50:PRINT O;:GOS
UB 500:GOTO 100
 50 PRINT
 60 PRINT MID(B,1);:C=1:GOSUB 500:B=B+1
 65 IF B>A;C=50:GOSUB 500:B=1:RETURN
 70 GOTO 60
 100 $="ROUND":A=5:GOSUB 50:PRINT R;:GOS
UB 500
 110 PRINT :PRINT CSR 6;"Ω";CSR 8;"T";CS
R J;"Σ";CSR I;"♣";
 115 IF M<0;M=0
 120 PRINT CSR 9;M;CSR 9;":";CSR 4;P$;
 130 K$=KEY :IF K$="" THEN 400
 135 IF K$="4";I=I-1:IF I<4;I=4
 140 IF K$="6";I=I+1:IF I>8;I=8
 145 IF K$="*";IF I=8;F$="1":W=40:PRINT
CSR 8;"ⓐ";
 150 IF K$="Z";IF I=6;IF F$="1";IF W≧10
THEN 300
 155 IF K$="C";IF I=6;IF F$="1";E=RAN#*6
:IF W≧E;D=D+E:GOTO 250
 160 IF K$="-";IF I=4;P$=L$:M=M-1:U=U-1:
T=T-5:Q=Q-5:IF Q<0;Q=0
```

〈THE! 印刷!〉このゲーム、めんどーくさい。単細胞ゆみには頭の中がいんぐりもんぐりしてしまった。印刷っていうことばは、コピーの出現で影うすくなってきてるけど、みんなの身のまわりにある印刷といったら、はがきがあるね。ほら、年賀状とかに印刷するプリントゴッコとか、古いところで、ゴム板やイモ板なんかもそれだね。ゆみが小学生のころは、ゴム板でよく印刷したけれどきみはどんな方法で印刷する？ まだ年賀状を書くのに日にちがあるからゆっくり考えて書こうね。

```
 165 IF K$="ε";IF I=6;M=M+1:D=D-RAN#*1:T
=T+5:Q=Q+5:L$=P$:GOTO 200
 170 GOTO 400
 200 U=U+1
 202 IF M>Y;R=R+1:Y=Y+10+INT (RAN#*11):M
=0:F$="":P$=" ":GOTO 100
 205 IF D<40;P$="O"
 210 IF D≧40;IF D≦60;P$="0"
 220 IF D>60;P$="█"
 230 PRINT CSR G;P$;:G=G-1:IF G≧4 THEN 2
30
 240 IF L$≠"0";IF L$≠" ";V=V+1:G=5:GOTO
600
 245 G=5:GOTO 400
 250 PRINT CSR 6;"o";:W=W-E:GOTO 400
 300 W=W-10:Z=INT (RAN#*3)+2
 310 PRINT CSR G;"#";:C=5:GOSUB 500:G=G-
1:IF G≧Z THEN 310
 320 G=5:IF Z>J;IF P$≠" ";V=V+1:U=U-M:GO
TO 600
 325 IF Z>J;IF P$=" " THEN 400
 330 T=T+INT (RAN#*51)+50:PRINT CSR J;"×
";:C=20:GOSUB 500:J=0
 400 X=INT (RAN#*4)+1
 405 IF X≦2;J=J-1:IF J<0;J=0
 410 IF X≧3;J=J+1:IF J>6;J=6
 413 IF I=J;J=J-3
 415 IF X=3;IF J=4;IF L$≠" ";V=V+.5:GOTO
 440
 420 IF X=4;IF J=6;D=D+RAN#*6
 430 GOTO 110
 440 PRINT CSR 3;" □";:C=5:GOSUB 500:IF
FRAC V=0 THEN 600
 450 M=0:L$=" ":P$=" ":GOTO 110
 500 FOR S=1 TO C:NEXT S:RETURN
 600 M=0:L$=" ":P$=" ":PRINT :PRINT "MIS
S!";:C=100:GOSUB 500
 610 IF V<3 THEN 110
 620 $="*GAME--OVER*":A=12:GOSUB 50
 630 $="SC.=":A=4:GOSUB 50:PRINT T;:GOSU
B 500
 640 $="PRINT=":A=6:GOSUB 50:PRINT U;:GO
SUB 500:PRINT
 650 IF T>H;H=T:INPUT "Your Name ",N$
 655 IF U>O;O=U
 660 PRINT CSR 0;"REPLAY(Y,N)";:IF KEY =
"" THEN 660
 670 IF KEY ="Y" THEN 10
 680 IF KEY ="N";PRINT :PRINT "  THE END
";:END
 690 GOTO 660
```

■変数リスト

A……タイトルなどの文字数
B……タイトルなどの何文字目を表示しているか
C……WAITの時間
D……インクのこさ
E……補充インクの量
F$……インクをもっているかのフラグ
G……印刷されたプリントの位置、投げられたインクの位置
H……ハイスコア
I……自分の位置
J……工作員の位置
K$……キー入力用
L$……現在上から2番目にある印刷物
M……印刷した枚数
N$……ハイスコア保持者の名前
O……いままで印刷された最高の枚数
P$……今までに印刷された枚数×5
R……ラウンド数
S……WAIT用
T……得点
U……印刷枚数
V……ミスした回数
W……いまもっているインクの量
X……工作員移動用乱数
Y……そのラウンド内で印刷しなければならない数

■プログラムの説明

P0

10～15	初期設定
20～70	タイトル、ハイスコア表示
100	ラウンド数表示
110～120	キャラクタ、プリント枚数表示
130	KEY入力
135～170	KEY入力処理
200～202	ラウンドUP処理
205～230	印刷物が流れていく処理
240	ミス処理(印刷物)
250	インク補充処理
300～330	インク投げ、工作員にかかったかどうかの処理
400～450	工作員の移動
500	WAIT
600～610	ミス処理
620～640	GAME OVER
650～655	ハイスコア処理
660～690	リプレイ処理

●PBファミリー

FM-7とM5を持っていながら、やっぱり、PB-100してしまう函館の高1

BY みいすけ



うーん、まさか採用されるとは思わなかった。(編集部注・ウソケ。おもしろいから絶対採用して!なんて書いてたくせに)。おれは、ほかにFM-7とM5を持っているので、そっちのほうでもまた送ります。

ポシェット告知板

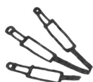
〈第4回エイキチ賞の発表〉X1『タコ&イカ』(兵庫県・東山卓也) FM-7『黒ネコヤマトの宅急便』(千葉県・飯尾真也) MZ-700『らんでいんぐ』(埼玉県・久保田大輔) X1『カツ&ミルク』(福岡県・柴田英雄) ――4回ともなると、そろそろ常連の顔ができあがってきたね。これはテクノポリス9月号で発表されたものです。このころから、アドバイザーはエイキチだけでなく工作班コンビ、MoMoとまさいちろーが加わって、よりパワフルになりました。

標準打ちこみタイム
30分

PB-100による本格ロールプレイングゲーム！

The Crystal（ザ クリスタル）

FOR PB-100/110/100F プラス増設RAM PBファミリー



塔を昇って、クリスタルを手に入れよう

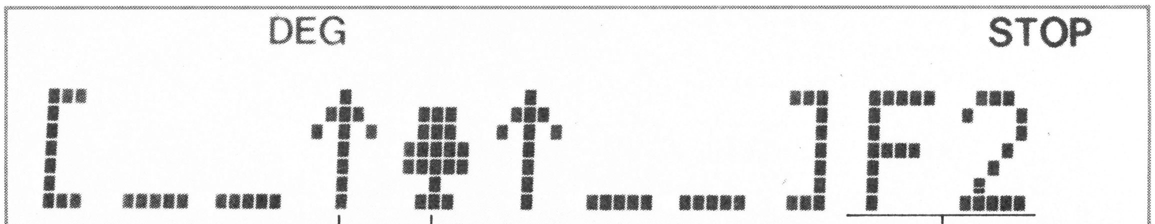
黒き塔に封じこめられた善の心に輝くクリスタル。キミの使命は、塔のなかを昇っていき、このクリスタルを手中にすることだ。

2468で上下左右に動く。ちゃんとマップを作りながらいったほうがいい。上向き、下向きの矢印はそれぞれ昇りと下りの階段。〝＿〟は床、〝■〟は壁。なにもないところは落としあななので注意！　動いていくと、画面がスクロールしていくのだ。

動いているものはすべて敵だ。5で必殺のFire Ball（ファイア ボール）（右端に今使える数を表示）、3で剣をふって戦う。Dを押すと現在のデータがわかる。〝■〟の数が現在のバイタリティー、〝I〟のあるところが限界値だ。これは戦っていくと変化していく。次にマジックアイテムを持っていれば、その表示がある。

マジックアイテムには6種類あり、それぞれある方法で手に入れることができる。これが、このゲームの謎だ。目指すクリスタルは〝◆〟。しかし、これは壁にかこまれているのだが……。

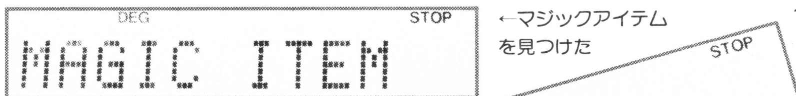
↓1階の画面。右端の〝F2〟はファイアボールの数なのでおまちがいなきよう。〝黒き塔〟のなかをロールプレイングしていくのだ！



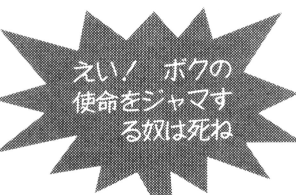
上へいく階段。この矢印が下向きだと、当然、おりる階段になる

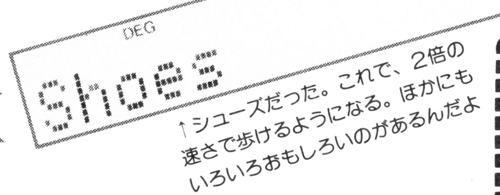
クリスタルを探す戦士のキミ。剣とファイアーボールで悪き者をやっつけつつ進め！

ファイアーボール使用可能数の表示。ファイアーボールは必殺武器なのだ。マジックアイテムのなかにはここを増やすものあり

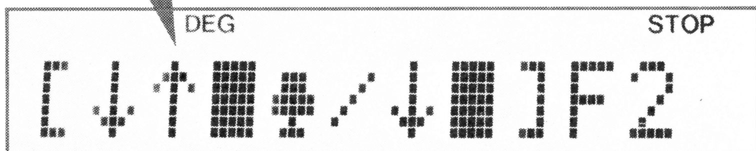


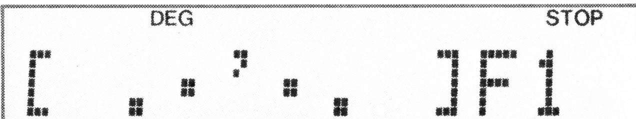
←マジックアイテムを見つけた





↑シューズだった。これで、2倍の速さで歩けるようになる。ほかにもいろいろおもしろいのがあるんだよ





→作者自慢のファイアーボールのデモ。なかなかいい

BY 長州 力　ちなみに、メモリの関係で今回はカブキおじさん出番なし

このゲームのコツはマジックアイテムの出し方を見つけることです。すべての謎を解くのはかなり難しいようで、ぼくの部の後輩にやらせてみたところ、だれひとり、できませんでした。それから、ファイアーボールのデモは自分でも気に入っているんです。

〈The Crystal〉あたしサ、思うんだけどね、ポケコンっていつやっても目がつかれるんだけど、これは年のせいなのかしら。パソコンユーザー諸君、とくにポケコンユーザーの諸君、目には目をじゃなくて、目には充分気を使ってあげましょう。なぜなら、まだキミ達は若いのだから見るべきものがたくさんあるのだ。もし物がかすんで見えたり、視力がおちたりしたら、あつ〜い蒸しタオルを目の上にのせたあと、緑（木とか草）を見よう。ゆみちゃんクリニックコーナーでした。

■プログラムの説明

P0

5　タイトル
10　初期設定
30〜31　表示
32〜33　アイテム発見
39　クリスタルを取ったらメッセージを表示しておわる
40　敵の移動
41　敵と接触したらダメージに盾の係数をかけた値をバイタリティからひく
50〜120　キースキャン

P1

背景および敵のキャラクタ、スタミナのデータ

P2

バイタリティの表示

P3

アイテム発見の表示、処理

P4

Fire Ballのデモ、敵が画面内ならスタミナを引く。しとめればP5へ

P5

敵をしとめた処理とバイタリティの限界値をあげる処理

P6

プレイヤーが死んだときのメッセージと生きかえったときの処理

P7

剣をふるデモ、しとめればFire Ballをふやす処理ののちP5へ

■変数リスト

A,B……自分の座標
C……Fire Ballの数
D……バイタリティ
E$……マジック　アイテム
F……時間
G……バイタリティの限界値
H……アイテムの判断用
I$,J$,K$,L$……Fire Ballのデモ用
M……敵の座標
N……敵のスタミナ
O$……敵のキャラクタ
T……つるはしのフラグ
U……盾の係数
V……攻撃力の係数
W……命の数
X……歩くスピード
Y,Z……ループ用

```
P 0
 5 PRINT "The Crystal"
 10 VAC:A=9:B=1:C=2:D=5:G=D:X=.5:W=1:V=1
:U=1:GOSUB #1
 30 PRINT CSR 0;"[";MID(A,7);"]";CSR 4;"
‡";CSR 9;INT C;CSR 9;"F";
 31 IF ABS (INT A-INT M≦3;PRINT CSR INT
M-INT A+4;O$;
 32 F=F+1:IF F=8;IF A=9;IF B=1;H=1:GOSUB
 #3
 33 IF INT A=1;IF B=2;IF FRAC C=0;H=6:GO
SUB #3
 39 IF A=21;IF B=2;PRINT :PRINT " Very G
ood!":END
 40 M=M+SGN (A-M)/2:D=D+.1:IF D>G;D=G
 41 IF A=M;D=D-N/2*U:IF D<0;GOSUB #6
 50 IF KEY ≠"3" THEN 69
 51 GOSUB #7:IF T=1;$=MID(1,A+3)+"_"+MID
(A+5)
 69 IF MID(A+3,1)=" ";B=B-1:GOSUB #1:GOT
O 30
 70 IF KEY ="4";IF MID(A+2,1)≠"■";A=A-X
 80 IF KEY ="6";IF MID(A+4,1)≠"■";A=A+X:
IF A>24;A=24
 90 IF KEY ="8";IF MID(A+3,1)="↑";B=B+1:
GOSUB #1
 100 IF KEY ="2";IF MID(A+3,1)="↓";B=B-1
:GOSUB #1
 110 IF KEY ="D";GOSUB #2
 120 IF KEY ="5";IF C≧1;GOSUB #4
 130 PRINT CSR 11;" ";:GOTO 30
P 1
 5 $="・πΩ∂Σ‡":O$=MID(B,1):GOSUB B*10:$="
■■■"+$+"■■■":M=24:RETURN
 10 $="__↑____↑_↑__↑_____↑____↑":N=4:RET
URN
 20 $=" ■↓↑■↑_↓■↓↑■↓__↑ ↑↓■◆■↑↓":N=8:RET
URN
 30 $=" ■_↓↑↓■↑__↓_■↑_↓ ↓↑___↓_":N=13:RE
TURN
 40 $=" ___↓__↓__↑■_↓↑_ ■↓↑____":N=17:RE
TURN
 50 $="↑_____↑___↓___↓■ ■_↓↑__↑":N=21:RE
TURN
 60 $="↓____■↓______________↓__↓":N=350:R
ETURN
P 2
 10 PRINT :PRINT "V:";CSR G+1;"I";:FOR Z
=1 TO D:PRINT CSR Z+1;"■";:NEXT Z
 12 GOSUB 60:PRINT "M・I:";E$;:GOSUB 60
 20 IF W<2;IF B=3;H=2:GOSUB #3
 30 RETURN
 60 FOR Y=0 TO 180:NEXT Y:PRINT :RETURN
P 3
 5 PRINT :PRINT "MAGIC ITEM":PRINT :GOTO
 H*10
 10 PRINT "Shoes":E$=E$+"▲":X=1:RETURN
 20 PRINT "Kusuri":E$=E$+"♥":W=2:RETURN
 30 PRINT "Sword":E$=E$+"/":V=3:IF B=6;V
=9
 35 RETURN
 40 PRINT "Shield":E$=E$+"□":U=.5:IF B=6
;U=.1
 45 RETURN
 50 PRINT "Turuhashi":E$=E$+"T":T=1:RETU
RN
 60 PRINT "F・B":E$=E$+"*":C=C+.5:RETURN
P 4
 1 I$="    .    ":J$="  ...  ":K$=" ..'..
":L$=".'      '.":FOR Z=0 TO 3
 2 PRINT CSR 1;I$(Z);:FOR Y=0 TO 9:NEXT
Y:PRINT CSR 1;"■■■■■■■■";:NEXT Z
 3 C=C-1:IF ABS (INT A-INT M>3;RETURN
 4 N=N-16:IF N<0 THEN #5
 5 RETURN
P 5
 10 GOSUB #1:N=N+N:G=G+B/20:IF G>10;G=10

 15 IF B=6;IF T=0;H=5:GOSUB #3
 20 RETURN
P 6
 10 PRINT :PRINT "You dead":W=W-1:IF W=0
;END
 20 GOSUB #1:PRINT "AGAIN":C=2:D=G:E$=""
:U=1:V=1:X=.5:T=0:RETURN
P 7
 10 PRINT CSR 5;"/";:GOSUB 50:PRINT CSR
5;"-";:GOSUB 50
 15 IF U=1;IF C<1;H=4:GOSUB #3
 16 IF V=1;IF C=INT A;H=3:GOSUB #3
 20 IF ABS (INT A-INT M>1;RETURN
 30 N=N-D/2*V:IF N>0;RETURN
 40 C=C+1:IF C=11;C=10
 45 IF C>99;C=99.5
 46 GOTO #5
 50 FOR Z=0 TO 9:NEXT Z:RETURN
```


ポシェット告知板　〈第5回エイキチ賞の発表〉(6月受けとり分から) ●ショートプログラム部門――PB-100『Donkey lunner』(滋賀県・田中宏樹) PB-100『FINAL WARS』(青森県・野呂浩一) X1『EVILDAY』(神奈川県・佐々木利文) FM-7『シイタケくんのアルバイト DUSTING』(北海道・西嶋三喜) MSX『タッちゃんのちゃくりくゴッコ』(神奈川県・佐藤恵一) FM-7『ワールド・フラッグ(ヨーロッパ編他)』(栃木県・伊東進也)

標準打ちこみタイム
50分

多彩なワザが楽しめる、金持ち目指すプロレス！

プロレス
PROWRES
FOR PC-1251/1255



[7]と[9]を微妙なタイミングでハイパー

勝ち抜き方式のPCプロレス。9回戦を勝てばめでたくチャンピオンとなって、大金持ち。これが目的なのだ。

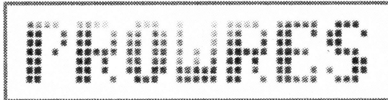
敵に勝てば、〈回戦〉×5のギャラ、しかし、ある勝ち方をすると一挙に×100のギャラがつく！

なお、ワザに応じて、1～8のギャラが払われる細かい方式!!

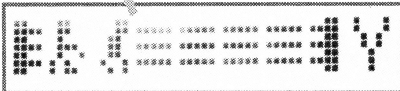
左側のレスラーがキミ。[1]と[3]で左右に動く。このキーで、ススッと敵に近よる……。敵と接触したとき、"Y"と表示されたら、ワザOK。[7]と[9]を交互にたたいて、ハイパーしよう。数秒後、そのハイパー度に応じてワザがかかる。しかし、早くやればいいわけでもなく、一定のタイミングにのってやらないと大技はかからないのだ。

接触したときに"N"と出たら、ワザはかけられない。すぐに[4]で逃げよう。また、敵が左端に行ったらヤバイ。凶器を持ってくることあり！

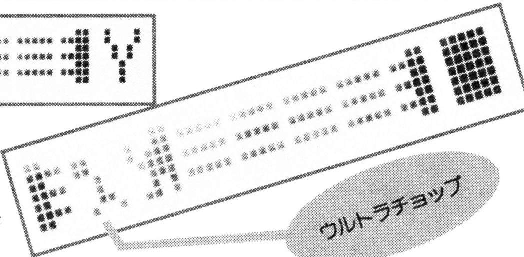
アッポー、なめんなよ



←タイトル。これ正しくはProfes(プロフエッ)sional(ショナル) Wrestling(レスリング)なんだけどね



↑[1]、[3]でフットワーク。接触したら、[7]、[9]でワザ

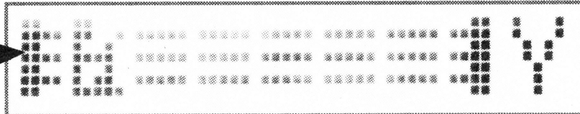


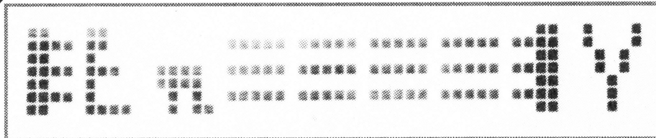
→相手がチョップを出した。ボケッとしてるとやられるぞ

ウルトラチョップ

パイルドライバーギャラクティカ

↓大技のひとつ、パイルドライバー！ この動きがなかなかいいのだ





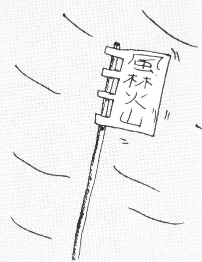
←大技をかけるとさすがの敵もへたりこむのだ

BY 風林火山

論理式とON GOTOを多用。PCで、なんとこのスピードが出た

なに？ 採用？ いやーどーもどーもありがとさんです。没になると思っていたんですがね。90パーセントあきらめてました。採用！ いいひびきですね。ところで、同封の「HEX$」どーなりましたか？ やっぱ没？

（編集部注・どーもそーらしーです）



■プログラムの説明

5	初期
6～ 9	タイトル
15	メッセージ用、エンディング
20	メッセージ
25	設定
30～ 35	リング表示
40～ 80	自分、敵の移動、技へのジャンプ、その他
85	敗け処理
90～ 92	フォール
95～100	フォール用サブ
105～106	敵のフォール
110	フォール用データ
115～126	技の後処理
130	WAIT
135	敵が凶器を持っているときの処理
140	どちらが技をかけるか
145～155	自分が技をかける
160～170	敵が技をかける
175～190	技を受け倒れるサブ
195	自分のパンチ
200	自分のキック
205～208	自分のドロップキック
210～215	自分の鉄柱攻撃
220～223	自分のパイルドライバー
225～228	自分の延髄切り
230～232	自分のサソリ固め
235	自分のジャーマンスープレックスホールド
240	敵のチョップ
245	敵のキック
250	敵の首しめ
255～265	場外サブ
270～290	ギブアップ・サブ

■変数リスト

X……自分の位置
Y……敵の位置
K……凶器フラグ
A……自分のスタミナ
B……敵のスタミナ
D,Z……汎用
P,F……POKE用
L……レベル
S……スコア
U,V……それぞれの移動用
W……自分の技

ポシェット告知板 〈第5回エイキチ賞の発表〉MZ-700『BLOCKくずし』(群馬県・井田勝久)●1画面プログラム部門――PC-8001『KANEつき？』(神奈川県・小沢尚志)●本格プログラム部門――MZ-700『Omega3』(島根県・高橋志喜)――これはテクノポリス10月号で発表したものです。以上29本の作者のみなさん、おめでとうございます。このごろ本格やハーフのエイキチ賞が少なくなってきたなあ。少しがんばっとくれ～っ!! 期待してまあ～す。

```
  5:"A" CLEAR : RANDOM :
    WAIT 0:C=4576,P=&F80
    5: PRINT ""
  6:CALL C:D=127: POKE P
    ,D,D,1,9,6,D,D,9,57,
    78,62,D,65,D,62
  7:POKE P+15,D,96,120,9
    6,D,D,D,9,57,78,D,D,
    73,73,99
  8:POKE P+30,38,79,73,1
    21,50
  9:CALL &1D0D
 15:L=L+1: IF L>9 WAIT :
    PRINT "YOU ARE CHAMP
     !!!": END
 20:PAUSE "BATTLE ";L
 25:K=0,X=1,Y=6,A=E2,B=A
    +4L,V=0,U=0
 30:PRINT "": CALL C:
    FOR D=3 TO 36: POKE
    P+D,42: NEXT D: POKE
    P+1,127,127
 35:POKE P+37,127,127:
    GOTO 70
 40:ON (X=Y-1) GOTO 135
 50:U=X,V=Y,O= VAL
    INKEY$ ,X=X+(O=3)*(X
    <Y-1)-(O=1)*(X>1)
 55:D= RND 2,D=(D=1)*2-1
    : IF K LET D=-1
 60:Y=Y+D,Y=Y-(Y>6)+(Y<X
    +1)
 65:D=42: POKE P+5U,D,D,
    D,D,D: POKE P+5V,D,D
    ,D,D,D
 70:CALL C: POKE P+5X,96
    ,31,107,72,4: POKE P
    +5Y,68+11*(K>0),104,
    28,31,127
 75:K=K-(K>0): IF K THEN
    40
 80:K=5*(Y=6)*( RND 0*12
    < SQR L): GOTO 40
 85:PAUSE "YOU LOSS..":
    PAUSE "SCORE ";S:
    PRINT "YOU ARE ";
    STR$ ( INT (2^(10-L)
    +1));"TH": CALL &1D0
    D: GOTO 5
 90:"W" CALL C:D=42,J=1:
    POKE P+5X,D,D,D,D,D,
    102,118,102,102,118
 91:GOSUB 95: ON J GOTO
    120
 92:PAUSE "YOU WON !!":S
    =S+5L: GOTO 15
 95:RESTORE 110: FOR O=1
    TO 3
 97:A=A+20,D=A: IF J LET
    A=A-20,B=B+20,D=B
 98:IF D>0 LET O=3,J=1:
    NEXT O: RETURN
 99:READ U,V,W,D,Z: POKE
    P+40,U,V,W,D,Z: FOR
    Z=0 TO 24: NEXT Z
100:NEXT O:J=0: RETURN
105:CALL C:D=42: POKE P+
    5X,118,102,102,118,1
    02,D,D,D,D,D:J=0:
    GOSUB 95: ON J GOTO
    65
106:GOTO 85
110:DATA 0,68,126,127,64
    ,66,97,113,79,70,38,
    65,73,127,54
115:ON (A<1)+(B<1)*2
    GOTO 105,90
120:D=W=0,U=X,V=Y,X=X-D*
    (X>1),Y=Y+(D=0)*(Y<6
    ),W=0,K=0: POKE P+40
    ,0,0,0,0,0: GOTO 65
126:GOTO 120
130:"L" CALL C: FOR Z=0
    TO 35: NEXT Z:
    RETURN
135:F=P+5X: CALL C: IF K
    GOSUB 175:A=A-12:
    GOTO 115
140:ON ( RND 0< SQR L/4.
    5) GOTO 160
145:POKE P+40,3,12,112,1
    2,3:W=0,N=0
150:FOR D=0 TO 7:O= VAL
    INKEY$ : IF (O=7 OR
    O=9) AND O<>N LET W=
    W+(W<8),O=N
155:NEXT D:S=S+W: ON W+1
    GOTO 170,195,200,205
    ,210,220,225,230,235
160:POKE P+40,127,3,28,9
    6,127: FOR D=0 TO 7:
    IF INKEY$ ="4" LET D
    =7: NEXT D: GOTO 115
165:NEXT D
170:D=127: POKE P+40,D,D
    ,D,D,D: GOTO ( RND 3
    )*5+235
175:POKE F,6,70,56,32,64
    : GOTO "L
180:POKE F,96,100,58,72,
    16: GOTO "L
185:POKE F+5,0,32,92,31,
    99: GOTO "L
190:POKE F+5,12,112,116,
    104,96: GOTO "L
195:POKE F,96,31,107,72,
    16: GOSUB 185:B=B-3:
    GOTO 115
200:POKE F,8,127,83,8,6:
    GOSUB 185: GOSUB 190
    :B=B-6: GOTO 115
205:POKE F,6,7,6,6,4:
    GOSUB 190: GOSUB 180
    :B=B-8: ON X-4 GOTO
    255
208:GOTO 115
210:D=42: FOR X=X TO 5:Y
    =X+1,F=P+5X: POKE F,
    64,32,31,107,8,8,72,
    60,76,0: IF X>1 POKE
    F-5,D,D,D,D,D
215:FOR Z=0 TO 16: NEXT
    Z: NEXT X: GOSUB 190
    :B=B-16: GOTO 115
220:D=42: POKE F,127,75,
    104,124,66,D,D,D,D,D
    : GOSUB 130: POKE F,
    127,75,72,64,0,24,12
    0,24,120,64
223:GOSUB 130:B=B-18:
    GOTO 115
225:POKE F,6,15,6,6,9,1,
    102,30,25,96: GOSUB
    130: GOSUB 190:B=B-2
    1: ON X-4 GOTO 255
228:GOSUB 180: GOTO 115
230:CALL C: POKE F,0,56,
    80,86,126,64,64,96,8
    8,88: FOR Z=0 TO RND
    9+13:B=B-1
231:IF B<1 LET Z=99:
    NEXT Z: GOTO 270
232:NEXT Z: GOTO 115
235:POKE F,96,98,29,28,1
    9,52,56,24,96,0:
    GOSUB 130:B=B-26:
    GOTO 115
240:POKE F+5,6,72,124,31
    ,127: GOSUB 175:A=A-
    9: GOTO 115
245:POKE F+5,12,16,28,31
    ,127: GOSUB 175:
    GOSUB 180:A=A-17:
    GOTO 115
250:POKE F,0,96,31,39,72
    ,104,30,62,64,0: FOR
    Z=0 TO RND 9+5:A=A-2
    : NEXT Z: GOTO 115
255:D=42,B=B-9: POKE P+5
    Y,D,D,D,D,D
256:CALL C:F=P+35: GOSUB
    190: POKE F+5,24,120
    ,24,120,64
260:FOR Z=0 TO B/8: NEXT
    Z: IF B>9 THEN 115
265:GOTO 90
270:CALL C:F=&F854,D=127
275:POKE F,6,9,1,D,D,63,
    D,64,D,63
280:POKE F+15,99,73,73,D
    ,D,7,24,96,24,7,65,D
    ,D,D,65
285:POKE F+30,118,81,65,
    D,D
290:GOSUB 130: GOSUB 130
    : PAUSE "YOU WON !":
    S=S+E2L: GOTO 15
```


ポシェット告知板

〈No.4アンケート当選者発表！〉ミックスまぜこぜプレゼントも3回目になるけれど、このごろはがきが少なくなってきたので、当たる確率が高くなってきています。今回はキミが当たる順番かな!? 抽選方法は、テレパシーを感じたはがきをピッとぬきとるという世にも不思議なやり方です。うわさによるとMYパコカセットテープを40名にプレゼントすることが定着したようです。やったね〜。それではとっとと発表しましょう。

標準打ちこみタイム

50分

グラスにジュースをついで楽しいバースディ

JUICE PANIC（ジュース パニック）

FOR PC-1500/1501

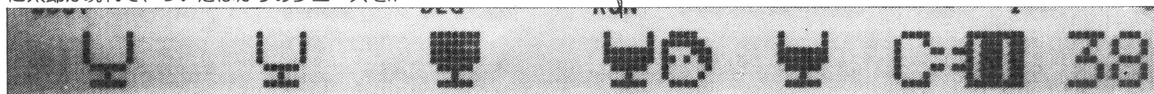


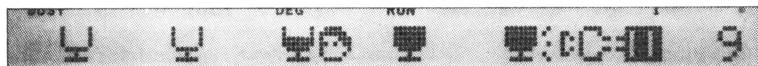
↑まあ、いまのところ、順調にジュースをついでいっております。でも、もうそろそろ………

チューチュー

トックン トックン

↓げっ！　やっぱり。ジュースを補給しているスキに太郎が現れて、ついだばかりのジュースを!!





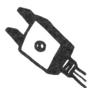
←えいっ!!　と思わず見さかいなしにいかりのCキー。大はずれで、１回ミスだよ～!!

BY I. F.



つきあいの古い1500で採用されてハッピー

ぼくは、実はM５よりPC-1500のほうがつきあいは古いのです。その1500でのって、とてもHAPPYです。おっと、テンパッちゃったかな。と、リーチ!!　へへっ、そいつは通らないぜ、イッパツにドラ３!!　おっと、裏ものってドラ６の親バイだ！（連チャンの後）えっ？　四暗刻単騎ツモ？　ダブル役満？　ひ、ひぇ～（その後トップをとれなかったのはいうまでもない。ちなみにここ数か月トップなし超大物タコです）



いたずら太郎にジュースを飲まれないで

どういうわけか、今日は花子のバースディです。お客さまに出すジュースをグラスについでいくのですが、いたずら者の太郎が現れては、せっかくついだジュースを飲んでいってしまうのです。ベベン、ベン。

ボトルを、⓪と＝で左右に動かし、グラスの左側でスペースキーを押せばジュースがつがれる。ところが、ときどき、太郎（顔だけのキャラクタだけど）が現れて、ジュースを飲んでしまうので、こらしめてやろう。太郎の右側まで移動して、Cを押せばアタック。太郎はペシャンコになっちゃうのだ。でも、太郎のいないところをアタックしてしまうと、１回ミスになってしまうので注意。

ボトルからつげる量には限度があって、ジュースがなくなったら、右端の補聴器までいってトクトクッと補給しよう。全部のグラスをジュースで満たせば、ラウンドクリア。３、７、11……のラウンドはボーナスラウンド。ランダムに動くボトルをカラのグラスのまえで止めれば（スペースキー）ＯＫ。

■プログラムの説明

10～ 50	初期設定
80～ 90	初期画面表示
100	キー入力、ボトルの移動
110～130	ジュースの補給、注ぐ
140～155	アタック
160	ボトル表示
180	タイム表示
190～195	太郎出現
200～205	太郎が出現していたらジュースをへらす
210～220	クリア判定
230	タイムをへらす、メインループEND
300～310	クリアルーチン
400～450	ミスルーチン、ゲームオーバー
500～580	ボーナスラウンド
800～830	タイトルデモ、キャラクタデータの読みこみ
900～910	キャラクタデータ

■変数リスト

A,B,C,D,E……それぞれのグラス量
G……ボーナスラウンドのポイント
H……ハイスコア
I,K……汎用
J……太郎の出現する割合
L……太郎の位置
M……ボトルの残り
P……ボトルの中のジュースの残り
Q……ボーナスラウンドになるラウンド数
R……ラウンド
S……スコア
T……のこり時間
U……ボーナスラウンドの空のグラスの位置
V……ボーナスラウンドのボトルの位置
W……太郎出現フラグ
X……ボトルのカーソル
Y……ボーナスラウンドのウエイト
Z……ボトルの前の位置
A$,B$,C$,D$,E$……それぞれの量に値するグラスのパターン
L$……太郎がつぶれたパターン
T$……太郎のパターン
S$……消すパターン
P$……ボトルのパターン
I$……キー入力
M$……ミスアタックのパターン

ポシェット告知板

〈MYパコカセットテープ〉（大阪）新井輝久（徳島）安友博文（埼玉）小林光（神奈川）真名子博（福岡）大塚義隆（山梨）川口一也（千葉）坂中利光（岡山）水田公弘（東京）島根智実（広島）野々川潤（神奈川）赤塚敬彰（宮城）石垣欣雄（北海道）小野寺聡（岐阜）藤井直人（秋田）小林裕（静岡）須藤尚慶（鹿児島）森英樹（和歌山）高木秀明（千葉）宮崎泰（宮崎）黒木睦広（香川）今宮聡（大阪）鈴木雅之（つづく）

```
 10:H=0:H$="I.F.
 20:"A"RANDOM :S=0
    :R=0:M=3:Q=3:G
    =1000:GOTO 800
 30:R=R+1:PAUSE "R
    OUND ";R
 35:WAIT 0:CLS :IF
    R=QGOTO 500
 40:X=0:L=0:T=100-
    R:IF T<50LET T
    =50
 50:FOR K=1TO 6:@(
    K)=0:NEXT K:P=
    10:W=0
 60:J=10-R:IF J<2
    LET J=2
 80:GCURSOR 0:
    GPRINT P$:
    GCURSOR 128:
    GPRINT "1414";
    X$;X$:CURSOR 2
    4:PRINT STR$ T
 90:FOR K=1TO 5:
    GCURSOR K*24-1
    6:GPRINT A$:
    NEXT K
100:I$=INKEY$ :Z=X
    :X=X+(I$="=")-
    (I$="0"):X=X+(
    X<0)-(X>5)
110:IF I$<>" "GOTO
    140
120:IF X=5BEEP 3,1
    0,20:P=10:GOTO
    140
130:IF P>0AND @(X+
    1)<4BEEP 1:@(X
    +1)=@(X+1)+1:P
    =P-1:S=S+10:
    GCURSOR X*24+8
    :GPRINT @$(@(X
    +1)+1)
140:IF I$<>"C"OR X
    =0GOTO 160
150:IF L=XGCURSOR
    L*24-8:GPRINT
    L$:BEEP 2:
    GCURSOR L*24-8
    :GPRINT S$:W=0
    :S=S+100:L=0:
    GOTO 160
155:GCURSOR X*24-8
    :GPRINT M$:
    GOTO 400
160:GCURSOR Z*24:
    GPRINT S$;
    GCURSOR X*24:
    GPRINT P$
180:CURSOR 24:
    PRINT STR$ T
190:I=RND 6:IF RND
    J=1AND @(I)>3
    AND W=0GCURSOR
    I*24-8:GPRINT
    T$:L=I:W=1
195:IF W<>1GOTO 21
    0
200:BEEP 2,100,10:
    @(L)=@(L)-1:
    GCURSOR L*24-1
    6:GPRINT @$(@(
    L)+1)
205:IF @(L)=0LET W
    =0:GCURSOR L*2
    4-8:GPRINT S$
210:IF T<=0GOTO 40
    0
220:IF A+B+C+D+E=2
    0GOTO 300
230:T=T-1:GOTO 100
300:WAIT 128:PRINT
    "ROUND";R;"CLE
    AR"
310:PRINT "BONUS";
    T*10;"pts.":S=
    S+T*10:GOTO 30
400:BEEP 1,255:
    WAIT 128:PRINT
    "MISS!":M=M-1:
    IF M>0GOTO 35
410:PRINT "YOUR SC
    ORE:";S;"pts."
420:IF S>HBEEP 8:H
    =S:PRINT "YOU
    TOOK HI-SCORE!
    ":INPUT "NAME
    ";H$
430:WAIT 0:PRINT "
    TRY AGAIN?(Y/N
    )":IF INKEY$ =
    "Y"GOTO 20
440:IF INKEY$ <>"N
    "GOTO 430
450:PAUSE "BYE BYE
    !":END
500:PAUSE "BONUS R
    OUND":CLS :Q=Q
    +4:FOR K=1TO 5
    :GCURSOR K*24-
    16:GPRINT E$:
    NEXT K
510:U=RND 5:
    GCURSOR U*24-1
    6:GPRINT A$:Y=
    18-R:IF Y<0LET
    Y=0
520:WAIT Y
530:V=RND 5-1:
    GCURSOR V*24:
    GPRINT P$:BEEP
    1,RND 50
540:IF INKEY$ =" "
    GOTO 560
550:GCURSOR V*24:
    GPRINT S$:GOTO
    530
560:PAUSE :IF V+1<
    >UBEEP 1,200:
    PAUSE "NO BONU
    S":GOTO 30
570:WAIT 50:FOR I=
    1TO 5:GCURSOR
    U*24-16:GPRINT
    @$(I):NEXT I:
    BEEP 5
580:PAUSE "BONUS "
    ;G;"pts.":S=S+
    G:G=G+1000:
    GOTO 30
800:WAIT 128:PRINT
    "    *** JUICE
    PANIC ***":
    BEEP 3,50:BEEP
    1,40,1000
805:PRINT "HI-SCOR
    E";H;"pts.":
    PRINT "By ";H$
810:RESTORE :FOR I
    =1TO 5:READ @$
    (I):NEXT I:S$=
    "0000000000000
    0":P$="3E41414
    1631414"
820:X$="7F417F7F":
    T$="3E4B434B47
    2E1C":L$="3E4B
    473E3E2214":M$
    ="224900003E22
    14"
830:GOTO 30
900:DATA "0F505070
    50500F","0F585
    87858580F","0F
    5C5C7C5C5C0F"
910:DATA "0F5E5E7E
    5E5E0F","0F5F5
    F7F5F5F0F"
```

PC-1500

ポシェット告知板

〈MYパコカセットテープ〉（愛知）倉内雅弘（石川）本多圭介（岡山）仁科博喜（宮城）吉田貴（新潟）網野謙一（秋田）菊池誉（東京）芦沢邦明（大分）徳留直樹（大阪）前田幸俊（三重）大野和彦（北海道）大石博昭（群馬）牛久保直樹（奈良）中藤直孝（青森）高松靖博（兵庫）松本考弘（沖縄）津波古雄一郎（愛知）鈴木宗司（佐賀）池田征文──以上40名のみなさんにお送りします。大切に使ってね。おめでとう。

標準打ちこみタイム
60分

前作からさらにアクションアップしたパートII

BAD KINGDOM 悪しき王国II（ツー） ダイル秘宝伝説

FOR PC-1350



迷宮にひそむカギと秘宝を探し出せ！

[2][4][6][8]で南西北東へ移動。移動中敵と出会うと“＊BATTLE”と表示され戦闘モードへ。画面にはプレイヤーの攻撃力、生命力そしてモンスターの名前、攻撃力、生命力が表示される。戦闘コマンドは[0](衝撃波)、[.]（エネルギー弾)、[+](電撃波)、[−](火炎放射)、[,](冷凍光線)、[*](逃走)、[/](ワープ)。ただし、[0]と[*]以外は一定以上の攻撃力（P）が必要。ゲームの目的は途中でカギを取り秘宝にたどりつくことだ。

```
 町
  you:P=5.H=5.(7.,7.)
   You are in the town !
  COMMAND>_
```

↑どこかにあるtown(町)につけば、体力(H)が攻撃力(P)まで回復するのだ。[5]キーでセーブもできる。

↓戦闘モード。敵はSlime(スライム)だ。

```
  **BATTLE**
  you:P=5.H=5.
  Slime:P=5.H=5.
  COMMAND>_
```

ダイルの秘宝を見つけるとアニメも

BY 山口和男

『悪しき王国I』のボツ通知がきたのであわててIIを送ります。(でもホントは採用でした)。IIでは秘宝を見つけるとアニメが見られますよ。



■プログラムの説明

10〜 40	迷宮表示
60	プレイヤーの強さ、体力、座標の表示
70	カギの表示
80	町の判断
90	キー判定
100	秘宝を見つけたか?
110	モンスターと出会ったか?
120	移動用キースキャン
130〜185	移動処理
190	メモリセーブ
300	モンスターの強さ、体力設定
310	プレイヤーの死亡判定
315〜320	画面表示
330〜410	各魔法の処理
450	モンスター攻撃グラフィック
500〜752	戦闘結果判定
800〜840	秘宝発見
2000〜2020	マップ
3000〜3120	グラフィック処理サブ
3130	コマンド入力サブ
3150	“＊”表示
4000〜4100	オープニングサブ

■変数リスト

A,B……マップをデータから調べる
C,D,E,F……各方向に道があるか
G……タイトル表示のラインサブ用
H……自分の生命力
I……FORループ用
J……コマンド判定用
K……カギを持っているか
L……x軸のセーブ用
M$……モンスターの名前
N……y軸のセーブ用
O……攻撃力のセーブ用
P……攻撃力
Q……生命力のセーブ用
R……カギのセーブ用
S……モンスターの攻撃力
T……モンスターの生命力
U……ダメージ、タイトル表示のラインサブ用
W……モンスターのレベル
X……x軸
Y……y軸
Z$……コマンド入力用
MP$(n)……マップのデータ

```
  1:GOTO 2000
 10:CLS : WAIT 0:C=0:D=0
    :E=0:F=0:A= ASC (
    MID$ (MP$(Y),X+1,1))
    -48: LINE (142,0)-(1
    49,7),B
 15:B=A-8: IF B<0 LET B=
    A: LINE (142,2)-(142
    ,5),R:C=1
 20:A=B-4: IF A<0 LET A=
    B: LINE (144,7)-(147
    ,7),R:D=1
 30:B=A-2: IF B<0 LET B=
    A: LINE (149,2)-(149
    ,5),R:E=1
 40:A=B-1: IF A<0 THEN
    LINE (144,0)-(147,0)
    ,R:F=1
 60:CURSOR 0,1: PRINT "y
    ou:P=";P;"H=";H;"(";
    X;",";Y;")":
    GCURSOR (0,7):
    GOSUB 3110
 70:IF K=1 THEN GCURSOR
    (130,7): GOSUB 3100
 80:IF C*D*E*F=1 LET H=P
    : GCURSOR (10,7):
    GPRINT "08FCAE8FFFCE
    FC08": CURSOR 1,2:
    PRINT "You are in th
    e town !": GOTO 120
 90:IF X=2 AND Y=9 AND K
    =0 LET K=1: GCURSOR
    (10,7): GOSUB 3100:
    CURSOR 1,2: PAUSE "Y
    ou find a key !":
    GOTO 10
100:IF X=7 AND Y=9 THEN
    800
110:GOTO 300-180* ABS (
    RND 3-2)
120:GOSUB 3130:J= ASC (Z
    $)-49: IF J>0 AND J<
    8 THEN ON J GOTO 150
    ,120,160,190,170,120
    ,180
130:GOTO 120
150:IF D=1 LET Y=Y+1
155:GOTO 10
160:IF C=1 LET X=X-1
165:GOTO 10
170:IF E=1 LET X=X+1
175:GOTO 10
180:IF F=1 LET Y=Y-1
185:GOTO 10
190:L=X:N=Y:O=P:Q=H:R=K:
    GOTO 10
300:W= INT ( RND ( INT (
    P/5))):S=W*5+ INT (
    RND 3)-1:T=S
```

ポシェット告知板 〈ミックスまぜこぜプレゼント当選者〉パンパカパ〜ンパパパパンパカパ〜ン！　発表しま〜す。1人目は……広島県福山市の小林久人クン（JR-100、PB-400、PC-1255、FX-702P、FX-780Pのユーザー／パソコン歴3年)そして2人目は……静岡県御殿場市の川鍋康仁クン（MZ-731、X1のユーザー／パソコン歴2か月）です。希望の商品が家に届くには少し時間がかかりますが、楽しみにしていてくださいネ！　ついている2人に弥栄(エール）をおくります。おめでとう。

```
310:IF H<1 THEN 700
315:CLS : CURSOR 0,0:
    PRINT "**BATTLE**":
    GCURSOR (100,7):
    GOSUB 3110: GCURSOR
    (140,7): GOSUB 2990+
    W*10
320:CURSOR 0,1: PRINT "y
    ou:P=";P;"H=";H:
    CURSOR 0,2: PRINT M$
    ;":P=";S;"H=";T
330:GOSUB 3130:J= ASC (Z
    $)-41: IF J>0 AND J<
    8 THEN 340+10*J
340:GOTO 330
350:IF INT ( RND 4)=1
    THEN CLS : PAUSE "Yo
    u run away!": GOTO 1
    0
355:H=H-1: GOTO 310
360:IF P<20 THEN 330
362:FOR I=0 TO 5: CALL &
    04AD: CALL &04B1:
    NEXT I:V=22: GOTO 45
    0
370:IF P<35 OR T>20
    THEN 330
375:LINE (139,0)-(148,8)
    ,X,BF: PAUSE "":H=H-
    1: GOTO 750
380:IF P<25 THEN 330
382:FOR I=0 TO 3:
    GCURSOR (108+8*I,7):
    GPRINT "040C1464CA9A
    91A5": NEXT I
385:FOR I=0 TO 3:
    GCURSOR (108+8*I,7):
    GPRINT "000000000000
    0000": NEXT I:V=45:
    GOTO 450
390:IF P<10 THEN 330
392:FOR I=0 TO 7:
    GCURSOR (108+4*I,7):
    GPRINT "081C1C08":
    GCURSOR (108+4*I,7):
    GPRINT "00000000":
    NEXT I:V=12: GOTO 45
    0
400:IF P<19 THEN 330
405:CURSOR 0,3: PAUSE "=
    == WARP !! ===":
    FOR I=7 TO 0 STEP -1
    : LINE (100,I)-(107,
    I),R: NEXT I:X= INT
    ( RND 9)-1:Y= INT (
    RND 9)-1
407:H=1: GOTO 10
410:V=5: LINE (108,4)-(1
    39,4),&6666: LINE (1
    08,4)-(139,4),R:
    GOTO 450
450:LINE (139,4)-(108,5)
    , INT ( RND 65535),B
500:ON SGN (((P+H)/2)+V-
    S-T+ INT ( RND 10)-3
    )+2 GOTO 510,310,600
510:U=S-P+1: IF S-P<0
    LET U=1
520:H=H-U: IF H<1 THEN 7
    00
530:GOTO 310
600:T=T- INT ( RND 3)-
    INT (V/10): IF T<1
    THEN 750
610:GOTO 310
700:CLS : PRINT "You die
    d .....": END
750:CLS : PAUSE "You won
    !":P=P+ INT ( RND 3)
    : IF P>54 LET P=54
752:GOTO 10
800:GCURSOR (10,7):
    GOSUB 3120: WAIT 150
    : CURSOR 0,2: PRINT
    "You find a gold box
    !"
810:IF K=0 THEN CURSOR 0
    ,2: PRINT "But you d
    onot have key.":
    CURSOR 0,2: PRINT "L
    ets find a key!
      ": WAIT 0: GOTO 12
    0
820:CURSOR 0,2: PRINT "Y
    ou find the treasure
    s!!": BEEP 5: WAIT 0
825:CLS : CURSOR 0,0:
    GOSUB 3150: CURSOR 0
    ,3: GOSUB 3150:
    GCURSOR (55,22):
    WAIT 130: GOSUB 3110
830:GCURSOR (70,22):
    GOSUB 3120: GCURSOR
    (65,17): GPRINT "808
    44448089142A440A7408
    0FF81817E"
835:CURSOR 8,3: PRINT "
    THE END ": WAIT 20
840:GCURSOR (55,22):
    GPRINT "0098443E4498
    0000": GCURSOR (55,2
    2): GPRINT "0083443E
    44830000": GOTO 840
2000:DIM MP$(9): CLS :
     GOSUB 4000:P=5:H=5
     :X=7:Y=7:K=0: FOR
     I=0 TO 9: READ MP$
     (I): NEXT I
2010:DATA "9395555553",
     ":::911553:",":<6:
     :<3=6:","839687<53
     :",":::92913::
2020:DATA "::882<2:::",
     "86:::96:::","816:
     >:902:",":8=472:<6
     :","<6=556>=56":
     GOTO 10
2100:"A":X=L:Y=N:P=O:H=
     Q:K=R: GOTO 10
3000:GPRINT "C0E0F0F0F0
     D0A0C0":M$="Slime"
     : RETURN
3010:GPRINT "0000209078
     902000":M$="Hobbit
     ": RETURN
3020:GPRINT "000010CA3C
     C81000":M$="Kobold
     ": RETURN
3030:GPRINT "000C04E41E
     E4040C":M$="Zombie
     ": RETURN
3040:GPRINT "033F1098CC
     3ECC98":M$="Dwarf"
     : RETURN
3050:GPRINT "04023F904C
     3E4488":M$="Death"
     : RETURN
3060:GPRINT "FF05CCE4FE
     E4CC1C":M$="Witch"
     : RETURN
3070:GPRINT "071C0CE47E
     E40C1F":M$="Wizard
     ": RETURN
3080:GPRINT "048498F0E0
     F85888":M$="Dragon
     ": RETURN
3090:GPRINT "001E82FE1F
     FE821E":M$="Satan"
     : RETURN
3100:GPRINT "70D8702030
     203020": RETURN
3110:GPRINT "1F88443E44
     883C3C": RETURN
3120:GPRINT "FEF9C989C9
     F9F9FE": RETURN
3130:Z$="3": CURSOR 0,3
     : INPUT "COMMAND>"
     ;Z$
3140:RETURN
3150:PRINT "***********
     *************":
     RETURN
4000:WAIT 0: CURSOR 4,2
     : PRINT "BAD KINGD
     OM II":G=0:U=143:I
     =0: GOSUB 4100:I=8
     : GOSUB 4100:I=24:
     GOSUB 4100
4010:I=16:U=23: GOSUB 4
     100:G=120:U=143:
     GOSUB 4100:
     RETURN
4100:LINE (G,I)-(U,I+2)
     ,&FEFE,BF: LINE (G
     ,I+4)-(U,I+6),&EFE
     F,BF: RETURN
```

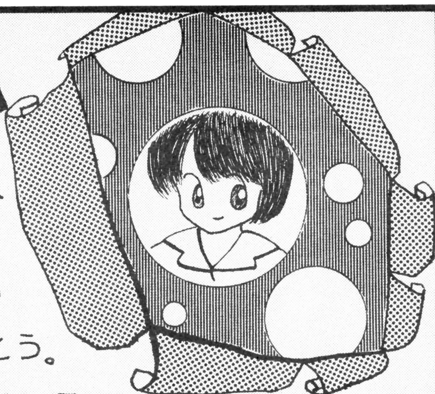

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉しかたがないながたかし（しかたがない、名がタカシ）(埼玉県・飛田昌彦クン）☆そりゃそーだ。名前がタカシだと、自分の名前をつかってトマトができるわけだ。3カラグラム。☆
〈ゆみちゃんトマト〉こいせよせいこ（恋せよ聖子）(埼玉県・稲刈真青）☆聖子ちゃんは全国にいるけど、キミのまわりの聖子ちゃんは恋多き女性かな？ 2.5カラグラム。☆

ログラム
オシェット

今回もたくさんの
『おてまみ』ありがとう。

Program Pochette No.5



1985・X・Y(WED).PAINTED BY 風来

↑**新潟県・風来★**ゆみちゃんトマトではおなじみの風来選手。いつもいつもたくさんトマトを送ってきてくれて、どうもありがとう。トマトといっても野菜のトマトじゃないからかんちがいしないでね。☆

季節は秋。時は夜。ところは編集室。なんでこ～なるの。秋の夜ぐらいぱあ～っと飲みに行きたいよぉ～ん。編集室もひっこしたし、近くには飲み屋がいっぱいあるってぇのに、あたいは1度も飲みに行ってないっ!! この事態にあたいはどう対処すればいいんだ！　だれかおしえてくれ～っ!!

第1回　おいらの好きな給食ベストテン

たくさんのアンケートどうもありがとう。いろいろなメニューがでてきたけど、ゆみが食べたことないやつもあったりして感動しています。あっちゃんやジャマ森は「こんなメニューは出なかった……」とくやしがってました。おじさまっ!! 時代は変わったのですぞ！　なにはともあれ、とりあえずベストテンを発表しちゃえ～つ!!

1位	カレーライス
2位	クリームシチュー
3位	あげパン
4位	スパゲッティミートソース
5位	フルーツポンチ
6位	煮こみうどん
7位	やきそば
8位	からあげ
9位	コーヒー牛乳
10位	くじらのたつたあげ

●時々、うちのクラスの人が顔にマーガリンをぬりたくって「クリームよ」といっていた。(おはだがつるつるすべすべになるそうです。)（大阪府・松尾通博クン）

●ボクが6年生のときまではパンだったのに、卒業した春からごはんもでるようになった。くちょ～くちょ～、おいらずっと小学校のとき、ごはんがでるのを楽しみにしていたのにな～。(大阪府・IZUDONですっ！)

●おみそ汁に牛乳を入れたときの味が忘れられない。(兵庫県・大工昌也クン)

●私は牛乳が好きでしたからおいしいおいしいと飲んでいると、男の子が「おまえの鼻から牛乳がでちょる(方言)」といったのです。それから先は、ご想像におまかせします。(福岡県・とくめい希望)

●ボクの時代は、運動会の時だけ五目めしがでました。脱脂粉乳もらくらく体験しています。(ジャマ森)

☆ゆみは脱脂粉乳の時代を知りません。☆

♥やっぱりカレーライスが1番か……。あげパンって、おさとうがまぶしてあるのよね。おじょーひんな人は、ティッシュでパンをくるんで食べるんだぜ。ゆみの時代は、ソフトめんとミートソースが別々になっていて、ベース配分をまちがえると白いめんを食べることになっちゃうのだ。からあげは、鳥だけでなくチーズやちくわも入ってます。編集室ではくじらのたつたあげに人気が集中してました。

ゆみが「変わってるっ!!」と思った給食のメニューです。

●わかめごはん（塩味がきいていて最高にうまいそうです）

●きなこパン（あげパンのしんせきで、さとうのかわりにきなこがまぶしてあるんだって。食べてみたぁ～い）

●さけごはん（といってもお酒じゃなくて、魚のさけです。でも、白いごはんを炊くときのお水に、日本酒を少したらすとこれがうまいんだよね。みんなもお母さんに頼んで1度ためしてみてね）

●チョコレート牛乳（ふつーの200ccの牛乳びんの底から、５ミリぐらいチョコレートがたまっていて、キャップをとる前にいっしょうけんめいふって飲む）

めーわくふりまいて、ごめんなさい！

♣私はポシェットNo.4の18ページに載せてもらったKURAMUSHIという者ですが、あのプログラムは『ORGAN』ではありません。『ORGAN』といっしょに送ったカセットのA面に入っている『MUSIC KEYBOARD mk I』です。あの文章は、『ORGAN』のつもりで書いたので、FM-7に簡単に移植できるとなってますが、『MUSIC KEYBOARD mk I』はそんなわけにはいきませんよ。それに、あのプログラムにはムダな部分があるのです。これが採用されるとわかっていたら、ちゃんとしたものを送ったのに……プンプン。(山口県・倉増邦芳クン)

☆ほんとーにごめんなさい。ゆみが採用通知を出すときにまちがえちゃったんです。☆

バグの多い雑誌 ベスト3
① プログラムポシェット
② わかる！動かせる！プログラムの載ってる雑誌 マイコンBASIC Magazine バグ
③ POCKET BANK
※7月現在。 ④テクノポリス (アンケートに協力してくれた人々)
by かとうくにひさ

→**愛知県・かとうくにひさ**　☆なんてことなんだ！　しかしこのアンケートは7月現在のものだもん。今月は1位じゃないもん。話はかわって、ほっぺにうずがある絵って、個人的に好きです。ハイ……。

特報！　きのうの夜決まったんだけど、『テクノポリス』『プログラムポシェット』『ファミリーコンピュータMagazine』の3誌で合同誌上アドベンチャークイズをやることになりました。賞品は？　形式は？　ナゾをはらんで、12月8日発売の『ファミリーコンピュータMagazine』を見よう!!

ポシェット告知板

〈なんでもベストテン〉第1回おいらのきらいなやつベストテンのアンケートを募集します。資格はイヤなヤツと遭遇したことのある人。年齢、性別不問。はがきにキミがめぐりあったイヤ～なヤツを短くすっきりとまとめて書いてね。いくつでもかまわず、ビシバシ書いて送ってね。氏名・年齢・住所・電話番号を忘れずにしっかり書いてね。あまりにもすご～くイヤなヤツとめぐりあった人にはゆみが“なぐさめコール”をします。あて先はプログラムの募集と同じね。たくさんのおはがき待ってます。

そぼくな質問コーナー

あの〜、カラグラムってなんですか？ くわしくおしえてください。(大阪府・角免俊明クン)

☆欄外のポシェット裏面場のコーナーでは、〈ゆみちゃんトマト(逆さ言葉)〉と〈ウニウニ会話シリーズ(ギャグやおかしな会話など)〉を大募集しています。これには、カラグラムといって1から5までの評価がつきます。合計10カラグラムに達したら、ゆみが選んだプレゼントをあげちゃいます。期間はこのコーナーが終るまで。投稿プログラムにもグラムシステム(103ページを見てね) があるけど、あっちのように現金がかかっていないので、「カラグラム」と名付けたのです。みなさ〜ん！ ビシバシ送ってちょーらいね。まってまあ〜〜す。☆

ゆみちゃんは、お化粧をしていますか？ しているなら、厚さは何センチですか？(福井県・北島憲男クン)

☆あたいはあんまりお化粧しません。編集室にも平気でノーメイク出勤してます。でも遊びに行くときは、しっかりお化粧します。でも何センチもおしろいぬったら、笑うとひびがはいってボロボロとれちゃうし、顔の形もえらく変わっちゃうんじゃないかな？ そんな顔は見るのがこわーい。ゆみなんか、ふつーの顔でも見るのがこわいのに、そーなったら鏡のほうにひびがはいっちゃうよ。☆

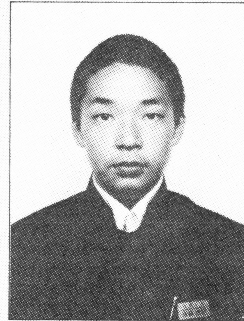
♥ゆみとふたりで想い出づくり♥

佐藤昌樹の巻

ポシェット有名人と電話でおしゃべりしちゃうというこのコーナーも、今度で2回目。やっぱり、みんなの声を聞くのが1番楽しいなあ。なんかこのコーナー、くせになりそう。

今回、いっしょに想い出をつくってくれたのは、佐藤昌樹くん。No.3でBLACK SWORDの作者といえば、ピ〜ンとくる人も多いんじゃないかな？ なんたって例のアンケートを集計してみたら、おもしろかったゲームのBEST1という優秀な成績をおさめたんだもん。もうこの人しかいない!! と思って、おいらはいきなり電話番号をまわしはじめたのであった……。

プロフィール



氏名 佐藤昌樹
住所 茨城県土浦市
生年月日 1970・1・7
愛機 MSX
パソコン歴 3年弱
趣味 音楽鑑賞
好きな科目 理科
嫌いな科目 国語と英語
好きな食べ物 カレーライス
将来 今はまだ夢の世界だけど、できればプログラマーになりたい
大臣歴 グラム航空大臣
今までの採用 Vol.3「Danger Zone」Vol.4「HACKER」Vol.5「PHOENIX」 No.1「ENDLESS WAR」No.3「BLACK SWORD」No.4「CAUTION」 本誌1984年9月号「ATTACK&KEEP」

——(昌樹くんの写真を見ながらどんな人かなぁと、あれこれ想像してみる)。あっ、もしもし、佐藤くん？ BLACK SWORDは、とっても人気あったんだよ。あのゲームどれくらいかかったの？——

「アイデアを考えるのに1か月、作りあげるのに1か月。あのゲームを作るにあたって、ボクはものすごーく苦労したんです。MSXがこわれちゃったから、前半分は近くのマイコンショップに行って作ったんです」

——はじめてパソコンさわったときのこと覚えている？——

「中1のころで、確かPC-8001でした」

——なんか時代を感じるなぁ。MSXはいつ手に入れたの？——

「昨年の3月。おとし玉をためて、それだけじゃ足りないので、前に持っていたJR-100を友達に売って、その合計で買いました」

——ソフトはどれくらい持ってるの？——

「10本かな。ボク、あきっぽいから、あんまりソフトはやらない。つまんないし……」

——やっぱり自分で作るほうが楽しいわけね。ゲームのアイデアは、どーゆーふーにして見つけるのかなあ——

「友達と遊びながら、なーんとなく。あまり考えこむとい〜のができないし……」

——パソコンにふれる時間は？——

「う〜ん、毎日2〜3時間ぐらい」

——今まで何本ぐらい作ったの？——

「15本ぐらいかな……」

——え〜っ!! じゃあ、15本のうちに7本が採用されたわけだ。これはすご〜い。½の神話だぁ。ゲーム作りが楽しいわけだ。じゃあパソコンやってて1番よかったことは？——

「本に載ったので有名になったことです」

——話はパソコンからとんで……高校生活はどう？——

「99パーセントが男なんです。うちのクラスは女の子はいません」

——あらら……ちょっとさみしいわねぇ。あたしでも、君の学校に行ったらもてるかなぁ(!?)それじゃあ、昌樹くんから読者のみんなへ、採用の道ワンポイントアドバイスをしてほしいんだけど……ヨロシク！——

「ボツになったヤツはアイデアやしあげに問題があると思う。なんたってアイデアが大事だから、しっかり考えて、しっかりしあげるのがBestだと思う」

——(さすが〜!! 常連だけあって、しっかりしてるなぁ。みなさん、ベテランのアドバイスはしっかり聞いとこうね。)最後に昌樹くんの最新情報をおしえてくれない？——

「今、作成中なのがRPGで、けっこう長いんですよ。本格プログラム部門に送りますのでよろしく!!」

——楽しみにしています。今日はどうもありがとう——

「これからもがんばってください」

——ありがとう。それじゃ、さようなら——

「さようなら〜」

☆昌樹くん、どうもありがとう。ゆみは電話をきってもるんるん気分がつづいて、なかなかさめなかったです。さぁて、次回はだれと想い出をつくるのかなぁ？ みんなも楽しみにしていてね！☆

ポシェット告知板

〈アンケートについて〉今回はがらっとかわって、「突然まちがいさがし」をやってくださいませ。ルールは簡単で、102ページと103ページの欄外のイラストはどこがちがうかさがしてちょ。その個数をずばり書いて送ってね。これがハズレると、残念ながら次のステップである抽選に参加することができません。みんながんばってね。ちなみにこのイラストはパンプの作品でーす。さあキミも今すぐまちがいさがしをやっとくれ〜っ!! くわしいことは104ページを見てね。

ゆみちゃんがいっぱい
似顔絵コンテスト2



↑愛知県・AKAS ☆きゃ〜っ!! こんなに美化してくれてうれしい。でも現実とはもののみごとにかけはなれているわけだ。ぐすん……。☆



→静岡県・長橋基憲クン ☆このゆみちゃんは若い。ゆみが中学生か高校生のころみたい。☆

→大阪府・たっちゃん ☆なんとなーくおとなしそうなゆみちゃん(!?)だね。しかし現実は……。☆



↓青森県・雪藤洋士 ☆ふんいきピッタシ!! これが自分だと思うと、なさけない。♪あーああやんなっちゃった、あーあんあおどろいた♪(知っとるけ?)☆





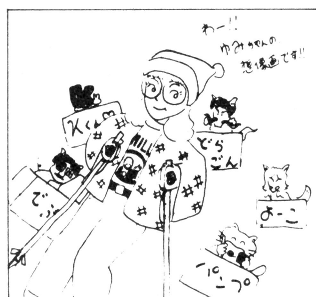
←山口県・小関あおい&きよみちゃん ☆これがいいといってくれる人が多かったです。どーゆー意味じゃ!!☆



←愛知県・ハジメッチャ ☆これはちっちゃいころのゆみみたい。2頭身ってとこも、かわいい。☆



↑神奈川県・関根有紀子サン ☆ううっ……なんか心の中を読まれたかんじ。うまくひっかけよぉっと。☆



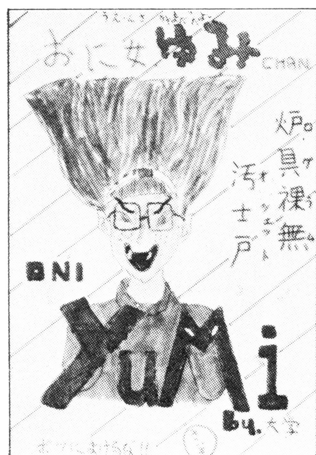
↑大阪府・真鍋武志クン ☆もうすぐスキーシーズンだ。昨年は頭を縫ったけど、そんなことへっちゃらだもん。今シーズンも行くぞ!!☆



↑滋賀県・HAL ☆でたぁ〜!! なんじゃいこれは!? このとがった口、許せな〜い。でもなんか似てるよ〜な気がする……。笑いたいやつは笑ってくれよ。☆



←埼玉県・LOLI仁 ☆ドラえもんみたいな顔してるね。ちゃんとみつあみヘアをしているところはえらいっ!! ちゃんと近ごろのゆみちゃんを読んでくれた証拠だもんね。☆



←奈良県・大学 ☆カラーで載せられないのが残念だった。しかしおにというよりヒステリックなゆみだね。こーは、なりたくない。☆

↓滋賀県・TACO ☆がいこつになってもめがねをかけているのがユニークだね。岩には岩、石には石と書いてあるのがオモシロイ。☆





↑東京都・二宮博之クン ☆これもカラーで載せたかった。実はこれ2枚のはがきに書いてくれたんだ。はじめに下半分が届いたから「これなんだろう?」とびっくり。しかし、すごい顔だね。☆



わーい!! バグ0の日は近い!! NO.4より ちょっぴり バグ通信

はっきりいって、No.4はほとんどバグなしといっても過言ではない。／
●P.10『ゲーム・モドキ』──説明の最後がちがってました。リプレイは、RUNです！
●P.32『X1シリーズ版』──このプログラムはX1 turboのBASIC ならら問題ないんだけど、実は！ ほかのHu-BASICのときは、280行と480行のSCRN$ (X,Y) をSCRN$ (X,Y,1) にしないとだめでした！（でぶとパンプの2人がわるい!!）
と、以上の2つしかありません。どーだ、これでもポシェットのバグが多いというのか。No.5こそ、バグ0完全征覇だ!!

グラムシステム第2期・最終節
エイキチのかかってきなさい

■とうとうグラムシステムの最終節です。えーかげん疲れました。というのも、私の体重はモモンガの2.3倍だからです。まるで、10年後の定期預金です。てけてんてけつくちちとんしゃんってか。

●ぴーぱ／礼するところをつけくわえたのはよかったですね。50グラム。●Mk-II／新しいような、よくあるような、40グラム。●内田たけお／なみだぐましいのはキライです。なんとなく30グラム。●内田寛／なんとなく、最近よくお見うけいたしますね。２本採用で70グラム。●矢作省吾／ぶぶぶっと出てくる噴射が好き。てけてんつくてけ60グラム。●坂井康晃／シンプルな攻めはキライでありませんが……でも、30グラム。●田家一夫／おっと、足払い！ んー、しぶいですね。40グラム。●MAKKENJI／やあやあなかなかの空気投げ。とおっと50グラム。●うんばばやすき／はっはっはっ。名前がいつ見てもかわいいね。でも、30グラム。●うど＆なお／耳できいてると、どこからともなく……30グラム……という声が聞こえてくるでしょ。んなことあるってか（今日はなんだか変な私です)。●川本健二／うさぎが居眠りしないから30グラム。●永井哲也／キャラクタ使用料をパンプが請求したので、30グラム（うそです)。●ICH／ボールが転がればよかったのにね。30グラム。●SHIN'ICHI／バードハンター・シリーズは、もうそろそろ番組編成期にかかっているのでは。30グラム。●立石裕之／ダブルアタックといいつつ、じつはダブルよけ。でも、けっこう楽しいもんだね。でも、30グラム。●コンバ／スライディングで採用した。30グラム。●渡辺高嗣／たたみがえし！40グラム。

●南聡太郎／楽しいパズル。むつかしすぎることもないし、よいよい。50グラム。●GRAPE FRUIT／このガソリンスタンドのお兄さんは私がよく行くスタンドの人と全然違ってかわいい顔していますね。えっと、40グラム。●星条旗／少女ゆきがタマの部分が気に入ったそうで、しょうがない、60グラム。●こまつざきみのる／ちょっと押し倒すとすぐたおれそうで、30グラム。●Y.SDHR／私の目はこのイリュージョンにするするとひきこまれてしまいました。50グラム。●郡ちゃん（要するに郡嶋和生）／少なくともPC-6の世界では、今のところ最高峰と認めざるをえない。しかし、なんとなく、生意気な感じがするので、儒者の私としてはそこんとこディスカウントして90グラム。●MSX少年／フワー、いい気分で40グラム。●ペキン原人／ズンズンと進む感覚に手応えあり。でも、キミならもっと工夫できるはず。50グラム。●竹中喜一／グラフィックがかっこいい。バイク少年の私はメロメロになりそうでしたが、ぐっとこらえて冷静に、50グラム。●鈴木英明／いやあ、これはヒット作。で、前作のカゲをひきつつ、60グラム。●TEIJIRO／ホントに今回はちょっとトーンダウン気味ですね。私は信じて待ってます。50グラム。●加藤邦道／2作とも、ウチのX1をわきたたせました。はっ、ほっ、あわせてなんと100グラム。●大川浩介／地味だけどいいゲームだと思う。50グラム。●プンパ／私としてはいいお点をあげたいのですが、パンプ先生の圧力によって50グラムです。●‥G／ケンカのシミュレーションゲームというのははじめてです。なんとなくいつも気になるこの人の作品なので、ちょちょっと色をつけて60グラム。●IIO／これは、傑作！ 70グラム。●ぽっくり与太郎／動きがすてきに楽しくて、面のデザインもカッコいい。60グラム。●木下信／サッ（敵の攻撃をよけた音)、40グラム！●竹内真／設定ストーリーほどこのゲームは壮大じゃないところがカワイイ。40グラム。●Knt.／さっすがっのっKnt.。うぐぐ、80グラム。●高橋つかさ／インベーダーがかわいいし。50グラム。●たっちゃん／へっへっへっ、わてはこういうゲームには極端に……あまいのだが、しかし、今日はキビシク30グラム。●峠恒司／今



回のパズルは秀逸。でも50グラム。●PIERROT／いやあ、これは遊べました。50グラム。●TPM.CO／シンプルで楽しめました。30グラム。●宮岡宏司／タテにPBをかまえるのは、はじめてではないけれど、楽しい。40グラム。●みいすけ／だんだんエキサイトしてきて50グラム。●長州力／PBにしては珍しいR.P.G.。これだけつめこむのは大変だったろうな。70グラム。●風林火山／動きはいいけど、やはり1251のハンディはきつい。50グラム。●I.F.／太郎の顔が不気味なようでかわいい。ゲームとしてもよくまとまっているのは1500のおかげだろうか？ といいつつ60グラム。●山口和男／魔法をかけたときの画面デモがビシッと決まってる。ゲームもだんだん成長していくんだね。60グラム。

赤帯ゾーンに９人！

■さて、ここで赤帯ゾーンをのぞいてみましょう。あっ、さきほどの内田寛さん（36歳）見っけ。郡ちゃんが、ほとんど、トップ近く赤帯っている（ちゃんと作文送ってきたし)。佐藤昌樹もいます。TEIJIROも郡ちゃんと競って、デッドヒート！ ‥Gはおしくも届かず黒帯止まり。峠先生はサーッとすべりこみで赤く輝いた！ ががーん、なんと、地味に加点してきたこまつざきみのるがピッタリで赤帯。高橋つかさちゃんはファミマガにうばわれたあのプログラムのグラムなしでも、赤帯です（ギリギリだけど)。加藤邦道くんもサクッと得点の赤帯。うーん、IIOさんもいますねえ。んーと、ずいぶんいるなあ。黒帯諸君の発表はスペースの関係上できなくなってしまった。うんばばやすきくんはじめたくさんの黒帯諸君、10月末日までには必ずや黒帯記念品が届くであろー（ひえーまた約束破ってもーた。みーんな、「や」のつく人が悪いんだす)。黄金の帯獲得者は次号No.6で発表じゃー!! うーん、だれにしようかな……。

バックナンバーあります！

ポシェットのバックナンバーは、'85年2月5日発売のNo.1からNo.4まで、わずかですが残っています。ご希望の方は、お近くの本屋さんで取りよせてもらってください。定価はいずれも330円です。直接注文の場合は、〒105 東京都港区新橋4－10－1 徳間書店特販部まで。本代＋送料（1冊 250円、1冊増えるごとに50円増し）を現金書留か郵便振込（東京4-44392）で。●主な内容──No.1＝MSXゲーム作成法入門他42本 No.2＝ファミリーベーシックとくしゅう他50本 No.3＝わびさびプログラム特集他55本 No.4＝なつかしのBar-Getting Val 他70本

＊取扱いは編集部じゃないので注意！



応募シール
ポ5

キミの作ったおもしろプログラムを熱烈募集中！

ゲームに限らず、実用プログラムやいたずらプログラムなどなんでも結構です。部門は次の5つがあります。

●**1画面プログラム**——その機種の1画面の表示限界内に入りきるプログラム（例えばPC-8801なら80字×25行まで）。

●**ハーフプログラム**——1画面以上から50行以内のプログラム。

●**ショートプログラム部門**——原則として100以内のプログラム。おもしろさによっては20行くらいのオーバーは認めます。マシン語の場合は、なるべくDATA の形にしてBASIC に組みこんでください。この場合、必ずプログラム中にサエックサム・チルーチンを入れること。

●**本格プログラム部門**——長さは問いません。とにかく編集部を「おっ」といわせるようなプログラムを望みます。

●**わびさびプログラム**——原則として1行、または1画面以内。思わず笑ってしまう奇抜なゲームや、バカバカしいジョークをプログラムしてください。参考としてP28〜29の記事を参照してください。なかでも、特に採用される自信のある人は「絶対採用される自信がある!!」と大きく書いてください。

投稿のルール

■**ぜったいオリジナルを**——盗作や単純な移植は採用しません。他のプログラムを部分的に参考にした場合は、必ず参考文献を明記してください。

■**二重投稿厳禁**——同じプログラムを他誌にも送るのは遠慮してください（投稿を受けとって3ヵ月後くらいには、採用・不採用の通知を出します）。

■**同じプログラムを手もとに**——投稿作品はお返しできません。また、採用した場合、そのプログラムの内容についておききすることがありますので、同じプログラムをセーブしたテープなどを必ず手もとに保管しておいてください。

■**テープで投稿**——必ずカセットテープにセーブして送ってください。❶必ずベリファイ（またはLOAD?）すること ❷念のために2回以上同じものをセーブしておくこと ❸ファイル名と機種名、プログラム名をカセットテープのラベルに明記しておくこと ❹なるべくコンピュータ用のテープ（録音時間の短いもの）を使用すること

■**手紙を同封**——テープといっしょに次のことを書いた手紙も送ってください。

❶住所・名前・職業（学校・学年）・年齢・電話番号 ❷プログラムを作った機種名と使用言語（機種によっては増設のオプションやメモリ、モード、ページなども正確に） ❸ロード方式を明記（なるべくデータレコーダの機種名やボーレートも） ❹プログラム（ゲーム）の名前、遊び方・使い方をなるべくくわしく。プログラムの見どころや自慢なども書いてください（書き方がうまいと採用の可能性大）。なお、アドベンチャーゲームなどは答えもいっしょに。 ❺変数リスト、プログラム解説（マシン語の場合は、プログラムエリア、ワークエリア、メモリマップなども） ❻参考文献、参考作品（雑誌の場合は○年○月号○ページと明記。不確かな場合は不採用になることがあります）

■**封筒には**——表には応募する部門を赤で明記、裏には機種名とロード方式を書いてください。

あて先は……

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店
テクノポリス編集部内
ポシェット○○部門

編集ひこうき

●わーいボクのコーナーが出来たぞ！　小山田いくファンの方々、OFC関係者の方々、お手紙下さい。
P.S.みのだサンありがとうございました。アレは組立説明書用に大切につかわせてもらいますので、よろしく。（まさいちろー）

●LOLI氏が言うところの、女性恐怖症は正確にいうと、成人女性恐怖症であると思う。近所の小学校＋夏＋プール＋スクール水着＋LOLI＝危険
追伸.最近、自分の性格の非常なる暗さを自覚するにいたり、落ち込んでいます。（エイキチ）

●ブーンブーン、パタパタと書いたところで、ゆみちゃんのカオが迫ってきたので、あわててペンを置くボクですが、ゆみちゃんはね、ホントの名前はゆみこってゆーんだよっ。あ、ヒコーキが…。（だからドーシタと疑問ばかり残ってマス、次回までにちょいとだけでも解決篇にお近づきになりたいと思っているSOS）

●編集部の引っ越しの後、ボクも引っ越ししました。アパートの1人ぐらしです。ルン♡もちろん愛機X1 turboもいっしょにです。しかしまだ接続していないので、深夜テレビを見てるだけです。と、いうワケで超大作のプログラムなんて作れないのでした。ナハハ。（突然1画面プログラムを作る気になったパンプ）

●前略ユミちゃん様、ぼくはヒコーキに乗りたくないので編集ヒコーキは本号をもって引退します。編集ヒコーキを引退してもヘッヘッ編集ヒコーキは永遠に不滅です。（おさむ）

●尾翼だ。隔壁だ。ブ〜ン。（ジャマ森）

●ゆみちゃんの歌（オバQの歌で）　あのネ　ゆみちゃんはネ〜　たまにしかこないけど　うるさいんだョ　キャッ　キャ　キャッキャ　キャッキャ　ゆみちゃんはネ　細かいんダ　うるさいんダ　とろいんダ　けれどずっこけなんダあわてんぼなのサ　いつも失敗ばかりしてるんダョ　だけど　辛いもの　とっても弱いんだってサ（すけべなMoMo）

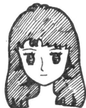
●ボクは文章がヘタなので他の人にスペースを譲ります。（LOLI）と書いて由美ちゃんに提出したところ、「こんなんなしだよ〜」「きったねぇ！」と、ポッポと由美ちゃんから責められました。こーして日に日にボクの女性恐怖症はひどくなるばかりなのです。（LOLI）

●「マジだぜ。ぜったい買ってよな！」ダンプ松本様のおかげで、タコヤキラーメンを食べたくなくなってしまった。だからどうしたっていうんでもないけど、秋だってェのに食欲がないなァ。やっぱり私の場合ィ〜秋は哲学なんだろうなァ……。（ふみえ）

●ぼくたちは、やっぱり楽しいことがしたいなっと、思います。（でぶ大先生＆㋐）

●とにかくプルーンがきくとか、さつまいもがいいとか、おなかをこわせだの、コーラックを飲めだとか他人はいろいろいうけれど、あたしはあたし。ホントは出すのがこわかったりして……うそだよ〜ん！
（9月29日は4周年記念日。これからもよろしくのゆみ）

●夕方、自宅にいると編集部からファックスで出前のメニューが送られて来た。さっそく注文し、家を出て出前より早く着こうと努力している。（ハットリくん）



●ポシェット初登場の少女ゆきです。やっと暑い夏が去り、可憐な季節がやってきました。その中で、ひゅう〜と風に吹かれ立ちすくむ私。Ah一早く冬が来ないかなー。ぶるぶる寒いのがスキなんだなー。雪国に行きたいなー。北風っぽい音がばしばしする曲、スキなんだなー。（少女ゆき）

ここが いつもと ちゃうでェ〜アンケート！

とりあえず101〜103ページの欄外を見ておくれっ!!　そしたら左上の応募シールをはって、以下のアンケートに答えて、テクノポリス編集部内『ポシェットNo.5アンケート係』まで送ってください。住所は、上のほうを見てね。締切りは11月5日必着。ヨロシク。

■賞品
〔1等〕定価で1万円以内のパソコン関連商品……2名
〔2等〕MYパコカセットテープ……40名

■アンケート
①あなたの持っている機種は？
（持っているものぜーんぶ書いてね。MSXの場合、RAMの容量と商品名も書いてください）
②まちが絵さがしのこたえ
（何個ちがうか個数を書いてね）
③ポシェットNo.5でおもしろかったゲームまたは記事
④ゆみちゃんにないしょ話（なんでも書いたいこと）
⑤あなたの名前・住所・電話番号・学校学年（職業）・年齢・パソコン歴

次号No.6は12月5日発売！

テクノポリスムック
プログラムポシェット '85 NO.5
●発行人／栃窪宏男　●編集人／佐瀬伸治

STAFF
●編集担当／山森尚●編集／山科敦之＆プログラムポシェッターズ
●表紙C.G.＋デザイン／鈴木俊明●写真／萩原脩
●版下／フィニッシュデザイン／㈱創文新社●印刷／凸版印刷㈱

Ⓒ徳間書店　1985　本誌掲載の写真・イラスト、記事およびプログラムの無断転載を禁じます。

全国どこでも電話1本で！

通信下取販売・買取

渋谷駅前 ハチ公口 徒歩0分

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

フレッシュな社員 アルバイト募集中！

全国ネットであなたのマイコンを 高価下取・買取



日本マイコン流通センター

低金利 クレジットOK！ (月々3,000円から) 3〜60回まで

《特価中古マイコン在庫一例》　★全商品保証付！

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2(新同)	289,000	シャープ	MZ-80B	48,000
〃	PC-9801F2(新同)	238,000	〃	MZ-2200(専用レコーダー付)	59,800
〃	PC-9801	128,000	〃	X1,X1C,X1D(本体,モニター)	126,000より
〃	PC-8801MKII SR30(新同)	169,000	〃	MZ-700シリーズ	19,800より
〃	PC-8801MKII 10,20,30	98,000より	〃	MZ-1200,80K,Cシリーズ	34,000より
〃	PC-8801	64,000	〃	MZ-6541(プリンタ、モニターセット)	548,000
〃	PC-8001MKII SR(新同)	75,800	東芝	パソピア(PA-7010)	19,800
〃	PC-8001MKII	39,800	〃	パソピア7	29,800
〃	PC-8001	32,000	日立	MB-16003(16000シリーズ)	198,000
〃	PC-6601	64,000	〃	ベーシックマスターJr カラーアダプター付	14,800
〃	PC-6001MKII SR 新品	59,800	富士通	FM-7	64,000
〃	PC-6001MKII	42,000	〃	FM-8	44,000
〃	PC-6001	18,000	〃	FM-11EX(漢字ROM付)	169,000
〃	PC-100(モデル30)・PC-KD651セット	344,000	ナショナル	JR-200	16,800
〃	NM-9200RO(136桁漢字プリンタ)	134,000	〃	CF-3000(MSX)(新品)	49,800
〃	NK-3618-22(漢字プリンタ)	108,000	APPLE	APPLE J-PLUS	98,000
各社	中解像度モニター	24,000より	精工舎	GP-550E(漢字プリンタ)	46,000
〃	高解像度モニター	34,000より	カシオ	FP-1100	29,000
〃	超高解像640×400モニター	65,000より	各社	MSX	16,800より
〃	グリーンモニター	12,000より	〃	フロッピーディスク(PC,FM用)	68,000より
シャープ	MZ-2000	59,800	〃	M-5 SC-3000、PV-2000	12,000より

★その他の商品在庫も豊富にあります。

中古マイコン

中古ソフト大量展示！

●中古マイコン在庫300台

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

今月の超お買得品

全国どこでもお電話一本で即お届け！

注文No T-10

NEC PC-8001MKII

定価 ~~¥123,000~~

限定9台

初心者に最適 ソフト2本プレゼント！

激安 6.8割引

現金特価 ¥36,000 (中古)

●PCシリーズベストセラー機

お申込み方法

- ●今すぐ注文No.と商品名・住所・氏名・電話番号を明記の上、代金を同封してお送り下さい　到着後3日前後で商品がお手もとに届きます
  尚、お急ぎの方は今すぐお電話てお申込み下さい
- ●クレジットでのお求めの場合はお電話にて受付ております

パソコンラック 限定50台特別販売

1台3役 PR-5 激安 特価¥19,800

椅子に座って　フロアの上で　机の上で



これ1台で3タイプの組立ができます。

お申込み方法

今すぐご希望商品名と住所・氏名・電話番号を明記の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい　到着後3日前後で商品がお手もとに届きます　なお、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい

●クレジットでお求めの場合はお電話にて受付ております

高級パソコンデスク クレジットOK！

新品

全機種対応　業務用として開発・設計　強度バツグン　移動自由(ストッパー付キャスター使用)

全国配送

渋谷駅前店にて展示中！



	PC-1	PC-2	PC-3
クレジット支払例	月々¥3,300×10回	月々¥3,800×12回	月々¥3,300×12回
サイズ	600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)	1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)	900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

03(463)4455 (ヨシココ)

日本マイコン流通センター

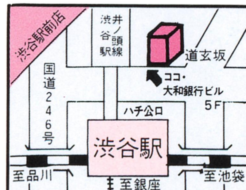
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル　☎03(463)4455

見積無料

あなたのマイコンを下取します!! 見積申込はおハガキで！

オモテ：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル (株)日本マイコン流通センター P・ポシェット10月号

ウラ：
①下取機種 メーカー 品名 品番 定価
②購入機種(新品・中古の別) メーカー 品名 品番 定価
③住所 氏名 年令 職業 TEL番号
④購入方法 現金・クレジットの別



★エレベーターは建物裏にあります。

全国の販売店様へ　パソコンデスクの卸も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL. 03-463-4612

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

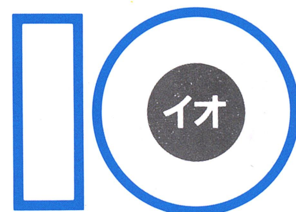
イオ、イオ、美ックリゲーションだ。

1
話題のMSX2パソコン。
MSX2は、MSXの強力型。
MSX用ソフトや周辺機器がそのまま使える。
しかもスゴイ記憶容量とウツクシ画像の持主だ。

2
表示能力、大幅にアップ。
VRAM128KBだから、256色が一度に楽しめる。
しかも2000文字表示テレビに対応した
80桁文字表示が目に新鮮。

3
ビクター独自の面白ソフト内蔵。
手軽にグラフが描けるタイニー・グラフ。
いろんな音が自由に創れる、演奏できるタイニー・シンセ。
いきなり楽しい、新しいイオ。

新登場



AV PERSONAL COMPUTER
HC-80 MSX2
RAM64K／VRAM128K
ビクターAVパーソナルコンピューター
HC-80 ¥84,800
MSX2 マークは、マイクロソフトの商標です。

先進の個性 日本ビクター株式会社
お問合わせ、カタログ請求は、〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4 霞山ビル 日本ビクター(株)インフォメーションセンターPCテクノ係 TEL.(03)580-2861

テクノポリスムック
発行人 栃窪宏男
発行所 徳間書店
電話・東京03(433)6231(代)

©徳間書店 1985
印刷 凸版印刷 Printed in Japan
雑誌 66449—09